

Марвел **Аннигиляция**

Конспективное изложение книги

**Перевод:
Егор Мельников**

Содержание

Событие: Аннигиляция	3
• Вехи Аннигиляции	35
• Вехи малых народов	38
Акт I: Первый контакт	39
Акт II: Война на истребление	52
Акт III: Объединённый фронт	62
Карты героев	72

Событие:

Аннигиляция

За долгие десятилетия во Вселенной не происходило ничего даже близко сопоставимого с Аннигиляцией. Планеты гибнут от ударов чудовищного оружия. Корабли пропадают в пастях космических монстров. Негативная зона прорывается в материальный мир, захватывая всё живое. Старые враги объединяются, чтобы защитить родной космос от жутких полубогов из иных реальностей.

Из всех Событий, описанных в рамках **Marvel Heroic Roleplaying**, Аннигиляция предполагает самый масштабный и, вероятно, длительный игровой процесс: вполне возможно, что некоторые Сцены вы сможете завершить только за одну-две игровые встречи, а участие в каждом из эпизодов космической войны вполне может занять до полугода реального времени.

Разумеется, это не означает, что вы не можете изобразить только самые яркие схватки, конфликты и приключения, разворачивающиеся на фоне галактического противостояния. Ваши герои вполне могут пытаться сбежать из тюрьмы или спасти союзника, оказавшегося на планете, которую вот-вот захлестнёт Волна Аннигиляции.

Иными словами, как и в других героических играх **Marvel**, это Событие предлагает вам бессчётное множество происшествий, сценок и зарисовок. И если вы хотите рассказать это Событие совершенно иначе, чем оно разворачивалось на страницах любимых комиксов, знайте: вы на правильном пути.

Приобретения

Пожалуй, ни одно другое Событие в **Marvel Heroic Roleplaying** не полагалось на Приобретения так, как Аннигиляция. Создание крупномасштабных станций, продвинутых гаджетов, путешествия во времени, погружение в квантовый мир, воззвание к древним сущностям, готовым протянуть человечеству и другим космическим расам руку помощи в галактической войне – всё это можно отразить при помощи Приобретений.

Приобретение может позволить вашим героям ослабить или целиком устранить опасные характеристики противника (“Наши военные спутники уничтожили их щиты!”), убрать самый крупный дайс в запасе рока (“Империя кри согласилась нас поддержать!”), пробраться на базу противника (“Скруллы замаскировались под их охранников!”), устранить один-два вражеских флота автоматически (“Наши союзники расправились с их отрядами!”) или просто получить доступ к особенно мощным картам протагонистов, в роли которых игрока смогут выступить в следующей главе противостояния (“Теперь Блестаар сражается за нас!”)

Сюжетное наполнение

Весь **Первый Акт** посвящён изображению хаоса самой масштабной войны во Вселенной. В событиях Первого Акта герои узнают о происходящем, пытаются выбраться с обречённых планет и станций или встречаются друг с другом для обсуждения ответной реакции.

Второй Акт почти неизбежно будет повествовать о попытках собрать армию, способную противостоять Волне Аннигиляции. Поначалу старания протагонистов будут казаться почти безнадёжными, пока им не удастся найти уязвимые точки Аннигилуса и попробовать нанести ему ответный удар. Как только они сумеют переломить ситуацию в свою пользу, наступит время для **Третьего Акта**, который вполне может завершиться победой героев... если они правильно разыграют свои карты.

Запас рока

Мало какая история в мире Марвел начинается со столь крупномасштабных, эпических и трагических событий, как Аннигиляция. В начале каждого Акта запас рока равен, по меньшей мере, четырём шестигранникам. Мы настоятельно рекомендуем отразить трагический характер игры, *повысив* эти значения. Например, **Второй Акт** мы предлагаем начать с запаса четырёх восьмигранников, а **Третий** – с четырёх десятигранников.

Учтите, что антагонисты способны напрямую передавать итоговый дайс в запас рока, чем они наверняка будут пользоваться (это хорошо отражает чудовищные происшествия наподобие уничтожения целых планет). Не забывайте и о возможности Хранителя вложить сразу 2d12, чтобы немедленно завершить Сцену самым логичным способом – возможно, совершенно невыгодным для персонажей.

Грандмастеры

Большинство героев Земли по праву считаются лучшими в своей области. Капитан Америка неслучайно славится как один из лучших бойцов, когда-либо рождавшихся среди людей, а Рид Ричардс известен как обладатель феноменально глубоких познаний в науке и космологии.

Тем не менее, среди космических героев (и злодеев) нередко встречаются обладатели мощи и знаний, попросту недоступных обычным людям. Некоторые представители этого сеттинга владеют уникальным видом Специализации: они считаются Грандмастерами и обладают сразу d12 уровнем своей Специализации (например, Дракс и Гамора владеют такой Специализацией в Боевых искусствах).

Грандмастеры могут разделить d12 на 2d10 или 3d8. Если они создают ресурсы, по умолчанию те получают уровень d10.

Стандартные отряды и звездолёты

Космический крейсер

Крейсеры подобного плана часто используют земляне, включая героев наподобие Фантастической четвёрки.

Обратите внимание, что по умолчанию суда протагонистов и их союзников не обладают собственной Кооперацией, в то время как вражеские часто выступают в роли “толпы” и наделены Кооперацией 3d6, 5d8 и так далее, поскольку их легче изображать в виде целых отрядов и эскадрилий.

Отличия

Научная миссия

Ненадёжная защита от радиации

Оснащение

Космические радары d10

Энергетический выстрел d8

Феноменальная стойкость d8

Феноменальные рефлексy d8

Космический полёт d12

СЭФ: Модулирование щитов. Удвойте или повысьте на +1 уровень Феноменальную стойкость для одного броска. Затем ослабьте её до 2d6. Пройдите проверку против запаса рока, чтобы вернуть прежний уровень.

Предел: Пилотируемое судно. Крейсер получает стресс *отдельно* от самого пилота и других пассажиров, однако противники могут использовать в своих проверках как стресс пилота, так и стресс судна. Если корабль получает стресс выше d12, он ломается и выбывает из Сцены.

Вражеские истребители

Типичная эскадрилья вражеских истребителей, выступающих на стороне Аннигилуса, представлен тремя кораблями. В отдельной Сцене Аннигилус может задействовать сразу несколько таких эскадрилий.

Кооперация

Команда 3d6

Отличия

Быстрые

Хрупкие

Оснащение

Энергетический выстрел d8

Космические радары d8

Феноменальные рефлексy d8

Космический полёт d12

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Фокусированный огонь. При обстреле одной-единственной цели удвойте или повысьте на +1 уровень Энергетический выстрел. Выложите самый крупный дайс из полученного запаса, но добавьте третий дайс в результат.

Предел: Управление ульем. Каждая эскадрилья подчиняется главному кораблю противника (обычно присутствующему в той же схватке). Если главный корабль удастся вывести из строя (причинив ему свыше d12 стресса), вся эскадрилья потеряет один шестигранник из своей Кооперации. Если позже герои столкнутся с той же эскадрилей, она вполне может восстановить этот дайс (по умолчанию для этого требуется Переходная сцена).

Предел: Единство. С игромеханической точки зрения вся эскадрилья выступает в роли одного противника. Каждый раз, когда героям или их союзникам удаётся причинить ей стресс уровня d8 или выше, эскадрилья утрачивает один дайс из Кооперации. Устранение всех дайсов знаменует победу над вражеским флотом.

Специализации

Эксперт боевых искусств d8

Эксперт вождения d8

Необязательное правило:

Таймер

Во многих Сценах Аннигиляции Хранителю может показаться уместным использование таймера, который хорошо подходит для изображения критических ситуаций с обратным отсчётом до катастрофы.

Эта система предполагает, что после активации таймера Хранитель выкладывает на стол дайс, характеризующий близость надвигающейся опасности. Обычно подобным дайсом становится шестигранник, однако в самых отчаянных ситуациях таймер может начаться и с более крупного дайса.

В начале каждого раунда (ещё перед тем, как начнут действовать игроки) таймер повышает свой уровень на единицу. Как только он выходит за пределы максимального уровня d12, Хранитель добавляет в запас рока 2d12. Если только он не выкладывает эти дайсы в других целях, ему предлагается немедленно выложить их из запаса рока и описать тот эффект, который предполагает сам таймер: например, взрыв, поломку космической станции, разгерметизацию бронекапсулы и так далее.

Теоретически действия персонажей могут ослабить уровень таймера: в таких случаях считайте таймер особым видом помехи. Например, пожар на космической станции можно хотя бы временно остановить – или потушить целиком.

Кроме того, в теории таймер может сработать и против антагонистов, а не героев.

Стили игры

В большинстве случаев игроки предпочитают следить за событиями, разворачивающимися в рамках сеттинга, выступая в роли одной команды героев. Тем не менее, размах Аннигиляции столь велик (и практически беспрецедентен), что игрокам может захотеться время от времени менять персонажей – например, рассказывая о деятельности сразу нескольких компаний в пределах одного Акта.

В целом, по умолчанию игроки выступают в роли одной команды на протяжении всего Акта или даже События. Как только Сцены такого События или Акта подойдут к концу, игроки могут выбрать другую команду, которая, с хронологической точки зрения, будет действовать одновременно с предыдущей. Например, одну и ту же череду Сцен игроки сначала могут отыграть в роли кри, затем скруллов, а потом – легендарной Фантастической четвёрки.

Вместе с тем, игрокам может понравиться идея менять команды героев буквально из Сцены в Сцену, показывая события, разворачивающиеся в разных частях галактики. Таким образом, первую Сцену вы вполне можете посвятить происшествию в Негативной зоне, вторую – событиям на Земле, а третью – трагической судьбе Корпуса Нова.

Если вам подходит один из этих вариантов, мы настоятельно рекомендуем Хранителю выдавать опыт не отдельным протагонистам, а каждому *игроку*. Таким образом, опыт, полученный в первой игре командой скруллов, напрямую перейдёт Фантастической четвёрке, а её достижения “перекочуют” в запас кри к началу третьей истории.

Неочевидное преимущество этой системы заключается в том, что подобным образом вы можете отразить взаимную помощь, которую персонажи оказывают друг другу, даже находясь в разных частях галактики. Например, действия Фантастической четвёрки вполне могут купить скруллам ценное время (в виде абстрактного *опыта*), которое они потратят на развитие Приобретений.

Империя кри

Империя кри известна как одно из крупнейших галактических формирований, влияющих на судьбу существенной части обжитого космоса. Центром империи по праву считается планета Хала, откуда владыки кри могут диктовать свою волю не только всему народу, но и многим другим космическим цивилизациям.

Стандартный набор способностей

Феноменальная стойкость d8

Феноменальная сила d8

Феноменальная выносливость d8

СЭФ: Сосредоточение. Замените два дайса одного уровня одним дайсом +1.

Предел: Чистота атмосферы. Повысьте стресс, травму или помеху, отражающую тяготы пребывания в чужой атмосфере. Добавьте 1 СО в свой запас.

Специализации

Эксперт боевых искусств d8

Технический эксперт d8

Научный эксперт d8

Значимые фигуры

Корат Преследователь – известный охотник и следопыт, специализирующийся на выслеживании неудобных правительству лиц благодаря отслеживанию их мозговых волн. За долгую карьеру Корат сменил не одну организацию и порой даже оказывался союзником более добродетельных обитателей галактики.

Ронан Обвинитель – один из самых известных кри во всём цивилизованном космосе. Ронан представляет собой судью, присяжного, палача и всех остальных представителей правоохранительных органов в одном лице. Путешествуя по космосу на боевом корабле, Ронан выносит смертный приговор как отдельным коллективам, так и целым мирам, фактически уничтожая один народ за другим.

Капитан Ат-ласс и Доктор Минн-Эрва – важные представители боевого отряда Старфорс, выполняющего опасные миссии по приказу правительства.

Вехи

Помни о том, что ты кри

1 ХР, когда вы обсуждаете славу своей империи.

3 ХР, когда вы публично обсуждаете компетентность собственных лидеров.

10 XP, когда вам удаётся занять позицию лидера и повести кри к обретению подлинной славы или когда вы отрекаетесь от своего наследия и становитесь изгоем среди соотечественников.

Одержимый генетик

1 XP, когда вы говорите с учёными или могущественными космическими созданиями об эволюции кри.

3 XP, когда вы создаёте преимущество, основанное на генетике кри.

10 XP, когда вы создаёте живой гибрид кри с инопланетным созданием или признаёте, что кри обречены на вымирание.

Приобретения

- **Часовой кри [5 XP/10 XP]:** Смертоносные роботы кри, известные как Часовые, порой встречаются даже на самых удалённых планетах галактики. За 5 XP вы можете заручиться поддержкой мощного Часового в пределах текущей Сцены. За 10 XP вы обеспечите его присутствие в своём отряде до конца всего События.

- **Боевой отряд [5 XP/10 XP]:** Равным образом, за 5 XP вы можете заручиться поддержкой боевого отряда кри до окончания Сцены – или даже События, если вы повысите расход опыта до 10 XP.

Цивилизация скруллов

Скруллами называются рептилоидные создания, способные к изменению внешности практически в любом диапазоне. Хотя скруллу и трудно принимать экзотические обличья вроде огромных статуй или небольших растений, при должной тренировке скрулл может притвориться практически чем угодно.

Хотя у скруллов и есть целый ряд собственных территорий, исторически их расу гонят со своих земель многие цивилизованные представители космоса. В результате типичный скрулл находится в поисках нового дома – даже если порой ему и удаётся найти колонии соотечественников на своём пути.

Стандартный набор способностей

Феноменальная выносливость d8

Смена обличья d10

Рост d6

Уменьшение d6

СЭФ: Многоликость. Замените d10 при использовании Смены обличья на 2d8 или 3d6.

Предел: Обидчивость. Повысьте эмоциональный стресс, полученный от насмешек и оскорблений, на +1 уровень. Добавьте 1 СО в свой запас.

Специализации

Эксперт скрытности d8

Технический эксперт d8

Научный эксперт d8

Значимые фигуры

Халклинг (Доррек VIII, Теодор “Тедди” Альтман) – гибрид человека и кри, воспитанный на Земле и быстро ставший участником Юных мстителей.

Пэйбок и Суперскрулл – могущественные воины, один из которых служит телохранителем королевы скруллов, а другой с самого начала создавался как живое оружие, которое поможет скруллам захватить Землю.

Баронесса С’бак – видная политическая фигура, благосклонности которой ищут многие космические путешественники, рассчитывающие на длительный контакт с расой скруллов.

Вехи

Скрытая угроза

1 XP, когда вы разговариваете с собеседником в обличье известной ему личности.

3 XP, когда вы устраняете (любыми методами) персонажа, чтобы занять его место.

10 XP, когда вы завершаете операцию и принимаете свой настоящий облик или сживаетесь со своей ролью настолько, что практически перестаёте отличать свою личность от маскировочной.

Жизнь без дома

1 XP, когда вы обсуждаете славу родного мира или колоний скруллов.

3 XP, когда вы признаёте величие мира, в который ещё не проникли скруллы.

10 XP, когда вы помогаете скруллам захватить этот мир или выступаете против родного народа на стороне коренных обитателей.

Приобретения

- **По милости баронессы [5 XP/10 XP]:** За 5 XP вы можете снискать благосклонность баронессы С'бак и получить от неё секретную информацию, ценный образец вооружения или другую помощь, необходимую вам в этой Сцене. За 10 XP вы получаете по-настоящему редкие сведения или заручаетесь поддержкой целого отряда скруллов (вплоть до космической эскадрильи 3d8).

- **Шпионы скруллов [5 XP/10 XP]:** Вам удаётся узнать, кто из местных жителей в действительности представляет собой замаскировавшегося соотечественника. За 5 XP такой скрулл поможет вам выполнить вашу задачу в текущей Сцене. За 10 XP он соберёт целую команду шпионов, которые пожертвуют своей жизнью ради достижения вашей цели.

- **Ветеран скруллов [5 XP/10 XP]:** В зависимости от объёма опыта, которым вы готовы пожертвовать ради выполнения миссии, вам удаётся призвать на помощь одного или сразу нескольких чрезвычайно талантливых скруллов.

Корпус Нова

Главная полицейская сила в галактике, базирующаяся на планете Ксандар.

Стандартный набор способностей

Феноменальная стойкость d8

Феноменальные рефлексy d8

Гравиметрический выстрел d8

Сверхчеловеческая сила d10

Сверхзвуковой полёт d10

Телепорт d12

СЭФ: Гравиметрический импульс. Повысьте или удвойте Гравиметрический выстрел в текущем раунде. Вложите 1 СО, чтобы сделать и то, и другое. Затем отключите эту способность. Для её восстановления воспользуйтесь брешью противника.

СЭФ: Весь арсенал. Вы можете использовать сразу несколько сил из этого комплекта, однако каждая из них утратит по -1 уровню за каждую добавочную способность после первой.

Предел: Усталость. Отключите любую способность, чтобы получить 1 СО. Для её восстановления воспользуйтесь брешью или дождитесь Переходной сцены.

Предел: Активация звёздных врат. После использования Телепорта в Фазе действий отключите эту способность до Переходной сцены.

Униформа Корпуса Нова

В дополнение к оснащению и способностям большинства сотрудников Корпуса, персонажи могут получить ряд полезных гаджетов, встроенных в сам костюм стражей Корпуса Нова.

Феноменальное восприятие d8

Сверхчеловеческая стойкость d10

Психическое сопротивление d8

СЭФ: Иммуитет. Вложите 1 СО, чтобы проигнорировать негативные эффекты от пребывания в вакууме или зоне повышенной радиации.

СЭФ: Коллективные знания. Вложите 1 СО, чтобы повысить любой ресурс на +1 уровень или наделить себя новой Специализацией d8 до окончания Сцены.

Предел: Снаряжение. Отключите все способности Униформы и получите 1 СО. Для восстановления доступа к этим силам пройдите проверку против запаса рока.

Значимые фигуры

Ричард Райдер – землянин, унаследовавший сверхчеловеческие силы от раненого пришельца Романна Дея.

Романн Дей – один из самых талантливых полицейских. Предположительно погиб в битве со злодеем Зорром.

Гартан Саал – весьма и весьма уважаемый представитель Корпуса Нова в достаточно крупном чине денариана.

Веха

Код 8X8

1 XP, когда вы прибегаете к Коллективным знаниям.

3 XP, когда вы нарушаете приказы начальства.

10 XP, когда вас повышают до командного офицерского звания или признают негодным для службы в Корпусе Нова.

Приобретение

- **Подкрепление [5 XP/10 XP]:** За 5 XP вам удаётся позвать на помощь отряд сотрудников Корпуса Нова 5d6, которые будут оказывать вам поддержку до окончания Сцены. За 10 XP отряд не только повышает свою эффективность до 5d8, но и остаётся с вами до самого конца События.

Ши'ар

Первоначально представленная только коренными жителями – гуманоидами птичьего происхождения, – сегодня империя Ши'ар населена множеством самых непохожих народов и напоминает котёл, собравший под одной крышкой приверженцев всех философий, религий и убеждений.

Ши'ар придерживаются достаточно агрессивного взгляда на процветание своей империи и не чужды военной экспансии, однако при возможности стараются поддерживать с соседями торговые и дипломатические отношения.

Стандартный набор способностей

Феноменальная выносливость d8

Сверхчеловеческая сила d10

СЭФ: Берсерк. Добавьте весь запас рока к ближайшей атаке. Затем верните его Хранителю и повысьте один из дайсов на +1 уровень.

Предел: Полые кости. Физический стресс от дробящих ударов, падений и аналогичных эффектов повышается на +1 уровень, но приносит протагонисту 1 СО.

Специализация

Технический эксперт d8

Значимые фигуры

Гладиатор помог империи Ши'ар уничтожить главный совет собственного народа, стронцианцев. Хотя с тех пор он не раз пожалел о своём решении, он всё ещё остаётся одним из сильнейших обитателей современного космоса и продолжает служить империи Ши'ар.

Падальщица – мутантка, родившаяся в королевской семье Ши'ар.

Лиландра Нерамани – действующая императрица Ши'ар, волей судеб наделённая постоянным психическим контактом с Чарльзом Ксавьером.

Вехи

История, полная войн

1 ХР, когда вы говорите о прежних завоеваниях Ши'ар.

3 ХР, когда вы признаётесь, что сомневаетесь в грамотности решений, принятых вашим начальством.

10 ХР, когда вы присоединяетесь к битве и побеждаете противника в славной схватке или отказываетесь проливать кровь, признавая это безнравственным.

Имперская стража

1 ХР, когда вы открыто заявляете о поддержке текущего правителя (Мажестора или Мажестрикс).

3 ХР, когда вы выражаете сомнения в правильности приказов своего начальства.

10 ХР, когда вы добиваетесь до высшего офицерского звания или покидаете ряды стражи, разочаровавшись в их принципах.

Приобретения

- **Стража! [5 ХР/10 ХР]:** За 5 ХР вы заручаетесь поддержкой одного опытного или нескольких простых стражей Ши'ар, которые помогают вам только в определённой части битвы. За 10 ХР вы либо гарантируете, что они останутся с вами до конца боя, либо получаете доступ к игровой карте Гладиатора, в роли которого вы сможете выступить уже в следующем Акте.

- **Поддержка империи [5 ХР/10 ХР]:** Это Приобретение носит абстрактный характер, но позволяет воспользоваться флотом, звёздными вратами или шпионской информацией империи Ши'ар в своих целях. Если Ши'ар помогают вам только в одной операции, для получения этого Приобретения достаточно и 5 ХР. Если вы хотите, чтобы они поддерживали вас до конца События, повысьте стоимость до 10 ХР.

Вечные

Несколько миллионов лет назад раса Целестиалов, которых можно вполне уверенно назвать богами вселенной, провела эксперимент по созданию могущественных существ, напоминающих людей, но наделённых несоизмеримо большей силой и мудростью.

Эксперимент удался только частично. Вечные обрели практически подлинное бессмертие и действительно часто показывали себя как мудрые, вдумчивые спутники землян – однако в целом они стали просто продуктом эксперимента Целестиалов, не знающим своей истинной роли в космосе.

Многие из Вечных посещали Землю в тот или иной период истории или даже жили на ней, скрываясь среди людей – что, вероятно, и породило мифы о языческих богах.

Стандартный набор способностей

Космический энергоудар d10

Богopodobная выносливость d12

Управление разумом d8

Предзвуковой полёт d8

Телепатия d8

СЭФ: Фактическая неуязвимость. Вложите 1 СО, чтобы проигнорировать любой физический стресс или травму.

СЭФ: Тысячелетия опыта. Замените Космический энергоудар 2d8 или 3d6.

Предел: Творение Целестиалов. Если вы пытаетесь выступить против Целестиала или его агентов (необязательно напрямую), вы лишаетесь всех сил из этого комплекта и получаете ментальный стресс, равный самому большому дайсу у вас на руке. Для восстановления *каждой* потерянной силы воспользуйтесь брешью противника.

Специализации

Космический эксперт d8

Технический эксперт d8

Эксперт психологии d8

Специализация

Технический эксперт d8

Значимые фигуры

Ментор – создатель известной колонии Вечных на Титане – спутнике Сатурна. Ментор пытается привести свой коллектив к процветанию, однако ему так и не удалось

образумить своего сына Таноса. В ходе своей многотысячелетней карьеры правителя и наставника Ментор совершил много деяния – добрых и злых, – включая довольно прямое участие в создании Дракса Разрушителя.

Брат Таноса Эрос, также известный как Звёздный лис, провёл несколько тысяч лет в радостях и увеселениях, пока Танос не попытался захватить власть на Титане и убить дорогих Эросу людей.

Исаак (Интегральный синаптический Антианионический компьютер) представляет собой разумного робота, который служит текущему правителю Титана. Хотя, как правило, это означает, что он находится в полной власти Ментора, иногда поддержкой Исаака удавалось заручиться и Таносу, и другим злодеям.

Танос

Отдельного рассмотрения заслуживает Танос. Прозванный Безумным Титаном, этот могущественный индивид не раз сам угрожал галактике и однажды практически победил героев со всего космоса в колоссальной Войне Бесконечности. Будучи, вероятно, сильнейшим из Вечных, Танос, однако, быстро стал среди них изгоем из-за своей агрессии и коварных планов, нередко граничащих с самым настоящим безумием.

Танос наделён достаточной мощью, чтобы одно лишь его появление в игре повышало ставки практически до предела. Герои, столкнувшиеся с Безумным Титаном лично, должны понимать, что их шансы на победу стремительно приближаются к нулю.

Кооперация

Соло 3d10

Друг d6

Команда 2d8

Отличия

Любовник Смерти

Безумный Титан

Устрашающая репутация

Сильнейший среди Титанов

Космический выстрел d12

Богоподобная стойкость d12

Богоподобная выносливость d12

Богоподобная сила d12

Мистическая устойчивость d10

Психический удар d8

Психическая защита d12

Сверхчеловеческое восприятие d10

Телекинез d8

Телепатия d8

Трансмутация d8

СЭФ: Ярость, которая сокрушает мир. Возьмите сразу два дайса за любую из вышеописанных сил. Если эта проверка проваливается, способность ослабевает на -1 уровень, пока Хранитель не выложит шестигранник из запаса рока специально для её восстановления.

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Бессмертие. Для устранения физического стресса или травмы выложите из запаса рока дайс равного уровня.

СЭФ: Неуязвимость. Выложите d6 из запаса рока, чтобы проигнорировать физический стресс или травму, если только вред не был причинён Драксом Разрушителем.

СЭФ: Весь арсенал. Титан может использовать сразу несколько сил из этого комплекта, однако каждая из них утратит по -1 уровню за каждую добавочную способность после первой.

Предел: Неслыханная гордыня. Повысьте эмоциональный стресс, вызванный даже косвенным неуважением со стороны окружающих, чтобы добавить d6 в запас рока или повысить на +1 уровень самый слабый дайс в этом запасе.

Угроза галактического масштаба

Монструозное вооружение d10

Космический полёт d12

Телепорт d12

СЭФ: Гроссмейстер и пешки. Выложите d6 из запаса рока, чтобы повысить трюковой дайс или ресурс на +1 уровень.

СЭФ: Вы правда думали, что я этого не предвидел? Выложите d6 из запаса рока, чтобы перекинуть любой бросок.

СЭФ: Зловещий разум. При создании преимуществ, основанных на информации, добавьте к броску d8 и повысьте итоговый дайс.

СЭФ: Ставка на всё! Если Хранитель добавляет дайс из запаса рока к проверке Таноса, этот дайс удваивается, а Танос может выбрать второй итоговый дайс для создания преимущества, основанного на информации.

СЭФ: Ужасающая красота гениальности. Возьмите сразу два дайса за любую из вышеописанных сил. Если эта проверка проваливается, способность ослабевает на -1 уровень, пока Хранитель не выложит шестигранник из запаса рока специально для её восстановления.

СЭФ: Со смертью на “ты”. Выложите d6 из запаса рока, чтобы проигнорировать стресс, травму или помеху, вызванную страхом, болью, шоком или неожиданностью угрозы.

Предел: Снаряжение. Отключите любую силу из этого комплекта, чтобы добавить d6 в запас рока или повысить на +1 уровень самый слабый дайс в этом запасе.

Предел: Игра с огнём. При использовании любых способностей из этого комплекта брешами со стороны Таноса считаются и 1, и 2, хотя только “единицы” нельзя добавлять к результату броска.

Предел: Подсознательное желание проиграть. Превратите любую силу из этого комплекта в помеху равного уровня, чтобы добавить d6 в запас рока или повысить на +1 уровень самый слабый дайс в этом запасе. Для восстановления доступа к такой силе воспользуйтесь брешью противника или преодолите помеху.

Специализации

Мастер боевых искусств d10

Космический грандмастер d12

Эксперт скрытности d8

Грандмастер медицины d12

Мастер запугивания d10

Эксперт по мистике d8

Мастер психологии d10

Грандмастер науки d12

Грандмастер техники d12

Эксперт вождения d8

Веха

Остановить Таноса

1 XP, когда вы обсуждаете прошлые злодеяния Таноса.

3 XP, когда вам приходится работать с агентами Таноса.

10 XP, когда вы убиваете Таноса или находите способ отправить его в заточение и возлагаете на себя обязательства по его охране.

Приобретение

- **Орудия Титанов [10 XP/15 XP]:** Вы можете создавать ресурсы, основанные на Специализациях в Космосе, Вождении, Технике и Науке. За 10 XP вы получаете в этих Специализациях степень Мастера (но только в целях создания ресурсов). За 15 XP вы становитесь Грандмастером.

Негативная зона

Негативной зоной называется потусторонний мир, во многом противоположный материальному миру, известному людям (например, в космосе Негативной зоны есть воздух, которым можно дышать).

Негативная зона столь же обширна и необъятна, что и космос материального измерения. Его наполняет множество самых удивительных миров – от планет, которыми правит разумный компьютер, до жутких мест, в которых проходит ускоренная эволюция насекомообразных *аннигилусов*, жаждущих поглотить всё живое. За всю историю изучения Негативной зоны никто не мог даже предположить, что один из таких аннигилусов обретёт поистине богоподобные силы и станет величайшей угрозой галактики.

Время в Негативной зоне течёт намного быстрее, чем в материальном мире, что может стать как благословением, так и проклятием для попавшего сюда человека: например, человек, заключённый в Негативную зону всего на “час” (в земном понимании этого слова), проведёт в Негативной зоне около одиннадцати месяцев.

Попасть в Негативную зону можно только при помощи специального оборудования, меняющего полярность материальных объектов и тел. Кроме того, за редкими исключениями войти в Негативную зону (и выйти из неё) можно только в особых точках наподобие чёрных дыр, что затрудняет даже сильнейшим среди героев задачу по путешествию между мирами.

Значимые фигуры

Бластаар – могущественное создание, планирующее стать подлинным королём Негативной зоны. Бластаар вполне готов заключать союзы даже с такими смертоносными существами, как Танос или Аннигилус, если это позволит ему приблизиться к желанному трону.

Праксагора – представительница вымершей расы, волей судьбы превращённая в киборга. Напоминающая скорее робота, чем человека, Праксагора получила в своё распоряжение богоподобные силы, делающие её одним из ключевых игроков в войне с Аннигилусом.

Веха

Не всё так негативно!

1 XP, когда вы пытаетесь объяснить мировоззрение обитателей Негативной зоны гостям из материального мира.

3 XP, когда вы боретесь с теми, кто только вредит Негативной зоне и ухудшает её репутацию.

10 XP, когда вы создаёте посреди Негативной зоны место, полное славы, комфорта и благополучия, либо клянётесь покинуть Негативную зону и больше никогда сюда не возвращаться.

Приобретение

- **Забывтые технологии [5 XP/10 XP]*:** Вы можете создавать ресурсы, основанные на Специализациях в Космосе, Вождении, Технике и Науке. За 10 XP вы получаете в этих Специализациях степень Мастера (но только в целях создания ресурсов). За 15 XP вы становитесь Грандмастером.

*Обратите внимание, что, хотя это Приобретение целиком дублирует аналогичное преимущество Вечных, стоит оно значительно меньше. Возможно, это лишь опечатка со стороны разработчиков игры.

- **Порталы [5 XP/10 XP]:** Вам удастся воспользоваться порталом, ведущим из Негативной зоны в материальный мир или наоборот. За 5 очков опыта вы можете воспользоваться порталом только один раз. За 10 XP вы получаете возможность пользоваться им на протяжении целого Акта.

- **Позитивно-негативный союз [5 XP/10 XP]:** Хотя обитатели Негативной зоны редко готовы принимать гостей из иного мира, Аннигилус ухитрился объединить многих представителей Негативной зоны и материальной реальности в войне с самим собой. За 5 очков опыта вы можете воспользоваться услугами одного из могущественных коренных обитателей (например, Блестаар может телепортировать вас в нужное место или помочь вам в схватке с войсками Аннигилуса). За 10 XP вы можете разблокировать игровые карты Блестаара и Праксагоры, в роли которых вы сможете выступить уже в следующем Акте.

Аннигилус

Аннигилус получил высокий (даже сверхчеловеческий) интеллект в результате мутации. Он одержим двумя целями: поглотить всю жизнь в материальном мире и стать сильнейшим существом во вселенной. Для этого он использует артефакт, известный как Посох космического контроля. Некоторое время назад Аннигилус стал правителем всей Негативной зоны, хотя на его место уже метит Блестаар.

Кооперация

Соло 3d10

Друг 2d8

Команда d6

Отличия

Лорд Негативной зоны

Смерть во плоти

Ни капли воображения

Хитиновый экзоскелет

Феноменальное восприятие d8

Предзвуковой полёт d8

Сверхчеловеческая стойкость d10

Сверхчеловеческие рефлексy d10

Сверхчеловеческая выносливость d10

Сверхчеловеческая сила d10

СЭФ: Закон Аннигилуса – единственный закон! Если Хранитель добавляет дайсы из запаса рока к проверке Аннигилуса, этот дайс удваивается, а Аннигилус может выбрать второй итоговый дайс для создания преимущества, основанного на информации.

СЭФ: Исцеляющий фактор. Выложите d6 из запаса рока, чтобы устранить физический стресс или травму.

СЭФ: Слова? Ты предлагаешь мне только слова? Аннигилус может казнить одного из членов отряда или даже взорвать корабль во флоте в назидание остальным, чтобы исцелиться от эмоционального стресса. В случае с *командами* (наподобие эскадрилий) жертвы теряют один дайс из своей Кооперации (так, типичная эскадрилья 3d6 становится эскадрилей 2d6).

Предел: Паранойя. Повысьте на +1 уровень эмоциональный стресс, связанный с паранойей Аннигилуса. Затем добавьте d6 в запас рока.

Посох космического контроля

Космический энергоудар d12

Управление космосом d12

Богopodobная стойкость d12

Высасывание энергии d12

Космический полёт d12

Трансмутация d8

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Высасывание жизни. При использовании Высасывания энергии d12 для создания помех добавьте к броску d8 и сформируйте результат из трёх дайсов (вместо обычных двух).

СЭФ: Поглощение энергии. При успешной защите от энергетической атаки превратите итоговый дайс противника в помеху или трюковый дайс. Если защита не была успешной, Хранитель может выложить d6 из запаса рока, чтобы использовать этот СЭФ по вышеописанным правилам.

СЭФ: Дай мне свою силу, чтобы она насытила меня! Создайте помеху Потеря сил, добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайс на +1 уровень. Если помеха выходит за пределы d12, противник утрачивает свой комплект способностей, а Аннигилюс приобретает его.

СЭФ: Иммуитет. Выложите d6 из запаса рока, чтобы проигнорировать негативные эффекты от заболеваний.

Предел: Моё! Моё! Откажитесь от этого комплекта способностей, чтобы добавить d6 в запас рока. Для возвращения доступа к Посоху выложите d6 из запаса рока.

Специализации

Эксперт боевых искусств d8

Космический мастер d10

Грандмастер запугивания d12

Научный эксперт d8

Технический мастер d10

Эксперт вождения d8

Флагманский корабль Аннигилуса

Кооперация

Соло 5d10

Друг 4d8

Команда 3d6

Отличия

Неповоротливый

Главный корабль Аннигиляции

Артрозианский дредноут

Энергетический выстрел d12

Богopodobная стойкость d12

Космический полёт d12

Сверхчеловеческое восприятие d10

Сверхчеловеческая выносливость d10

Телепатия d10

СЭФ: Слава Аннигилусу! Дредноут может помогать другим кораблям и их экипажу избавляться от ментального и эмоционального стресса, добавляя к соответствующим проверкам Телепатию d10. Кроме того, Хранитель может просто выложить шестигранник из запаса рока, чтобы избавить другой корабль или экипаж от эмоционального и ментального стресса или понизить соответствующие травмы на -1.

СЭФ: Фокусированный огонь. При обстреле одной-единственной цели удвойте или повысьте на +1 уровень Энергетический выстрел. Выложите самый крупный дайс из полученного запаса, но добавьте третий дайс в результат.

СЭФ: Организованные удары. При создании преимуществ добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайс на +1 уровень.

СЭФ: Горячая точка. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Реактивный щит. При защите от внешних угроз удвойте Богopodobную стойкость до 2d12 и передайте итоговый дайс в запас рока. Если защита прошла успешно, итоговый дайс удваивается или повышается на +1 уровень. Даже если она проваливается, Хранитель всё равно получает итоговый дайс в запас рока.

СЭФ: Починка. Если только корабль не утратил Сверхчеловеческую выносливость, вложение шестигранника из запаса рока позволяет устранить весь физический стресс, а вложение десятигранника добавляет ещё один дайс к Кооперации Соло до максимума 5d10.

СЭФ: Все силы на щит! Если корабль ещё не утратил Богоподобную стойкость, Хранитель может добавить ещё один дайс к этой характеристике, просто выложив его из запаса рока (например, вложение десятигранника повысит Богоподобную стойкость до уровня $d12 + d10$).

Предел: Построение флота. При непосредственном взаимодействии с другими космическими кораблями Дредноут вынужден опираться на Кооперацию с Другом или Командой.

Предел: Огромный размер. Каждый раз, когда кораблю Аннигилуса причиняют физический стресс $d10$, он ослабляет одну из способностей на -1 уровень. В случае со стрессом $d12$ он также утрачивает один дайс из своей Кооперации. Потеря всех дайсов Кооперации приводит к уничтожению корабля.

Артрозианский десант

Феноменальная стойкость $d8$

Феноменальное восприятие $d8$

Толпа $5d8$

Оружие $d10$

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску $d6$ и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Фокусированный огонь. При обстреле одной-единственной цели удвойте или повысьте на +1 уровень Оружие. Выложите самый крупный дайс из полученного запаса, но добавьте третий дайс в результат.

СЭФ: Подкрепление. Если Толпа $5d8$ сокращается хотя бы на один дайс, Хранитель может выложить шестигранник из запаса рока, чтобы вернуть утерянное значение. Для восстановления каждого дайса Толпы требуется отдельный шестигранник.

Предел: Внутри корабля. Артрозианский десант может действовать только на борту Дредноута.

Предел: Толпа. Как обычно, причинение стресса $d10$ устраняет один дайс из Толпы. Герои могут атаковать весь десант по правилам Атаки по области.

Предел: Саботаж. Получение физического стресса $d8$ ослабляет одну из способностей десанта на -1 уровень.

Королевы

Отдельные Волны Аннигиляции возглавляют ставленницы (и, по слухам, любовницы) самого Аннигилуса: насекомообразные королевы Эрадика, Экстермина и Экстирпия.

Орда воинов

Кооперация

Команда 5d6

Отличия

Безмозглые

Многочисленные

Свора

Феноменальная стойкость d8

Феноменальное восприятие d8

Феноменальная сила d8

Полёт d6

Оружие d8

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Фокусированный огонь. При обстреле одной-единственной цели удвойте или повысьте на +1 уровень Оружие. Выложите самый крупный дайс из полученного запаса, но добавьте третий дайс в результат.

СЭФ: Когти и челюсти. Ослабьте самый крупный дайс у себя на руке, но добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайс на +1 уровень при нанесении физического стресса.

СЭФ: Массовые разрушения. Как и любые другие антагонисты, воины Аннигилуса могут напрямую передавать итоговый дайс в запас рока. Однако в их случае Хранитель может взять не итоговый дайс как таковой, а два дайса -1 уровня или три дайса -2 уровня (например, 2d8 или 3d6 вместо d10).

СЭФ: Имя им – легион. Выложите d6 из запаса рока, чтобы добавить ещё один дайс к Кооперации этого отряда, или сразу d10, чтобы создать новую орду 5d6.

Предел: Ном-ном-ном! Откажитесь от одной из способностей, чтобы повысить самый маленький дайс в запасе рока на +1 уровень или добавить в него шестигранник. Для восстановления этой силы воспользуйтесь брешью противника.

Предел: Управление ульем. Каждая орда подчиняется главному кораблю или отряду противника (обычно присутствующему в той же схватке). Если главный корабль или

отряд удастся вывести из строя (причинив ему свыше d12 стресса), вся орда потеряет один шестигранник из своей Кооперации. Если позже герои столкнутся с той же ордой, она вполне может восстановить этот дайс (по умолчанию для этого требуется Переходная сцена).

Предел: Единство. С игромеханической точки зрения вся орда выступает в роли одного противника. Каждый раз, когда героям или их союзникам удаётся причинить ей стресс уровня d8 или выше, орда утрачивает один дайс из Кооперации. Устранение всех дайсов знаменует победу над воинами Аннигилуса.

Специализации

Эксперт запугивания d8

Эксперт боевых искусств d8

Галактус

Кооперация

Соло 4d12
Друг 3d10
Команда 2d8

Отличия

Кодекс чести
Пожиратель миров
Нескончаемый голод

Сила вселенной

Космический энергоудар d12
Управление космосом d12
Космическое восприятие d12
Богopodobная стойкость d12
Богopodobная сила d12
Богopodobная выносливость d12
Психическая устойчивость d10
Телепатия d12
Трансмутация d12
Телепорт d12

СЭФ: Голод Галактуса. Если Галактусу удалось насытиться, он добавляет по одному дайсу к каждому виду Кооперации. И напротив, голодный Галактус утрачивает по одному дайсу из этих характеристик.

СЭФ: Космическая гармония. Вы можете использовать сразу несколько сил из этого комплекта, однако каждая из них утратит по -1 уровню за каждую добавочную способность после первой.

СЭФ: Мощь Галактуса. Это могущественное создание всегда добавляет третий дайс в результат. Хранитель может напрямую передать дайс из запаса рока в результат (в виде четвёртого, пятого, шестого дайса и так далее).

СЭФ: Галактус вечен. Вложения шестигранника из запаса рока достаточно, чтобы Галактус избавился от физического стресса.

СЭФ: Галактус всеведущ. Противники могут воспользоваться лишь одной брешью в броске Галактуса, даже если его бросок выдал больше одной “единицы”.

СЭФ: Познай Галактуса – познай страх! Галактус может использовать Атаку по области, добавляя по восьмиграннику (а не шестиграннику) за каждую новую жертву.

СЭФ: Таа II. При создании помех или преимуществ Хранитель может выложить любой дайс из запаса рока, чтобы создать ещё одну помеху или преимущество равного уровня.

Предел: Галактус не прощает предательства. Стресс и помехи, вызванные предательством, повышаются на +1 уровень, но приносят новый дайс в запас рока.

Предел: Угроза всему мирозданию. Если героям удаётся причинить Галактусу стресс, используя в качестве запаса дайса повышенный d12 (то есть не просто двенадцатигранник, а d12, повышенный на +1 уровень), Галактус утрачивает один из дайсов Кооперации.

Предел: Ты недостойн Галактуса. Если только герою не удавалось причинять стресс или создавать помехи Галактусу в предыдущих Сценах, при защите от его атак Галактус не использует итоговый дайс (по стандартным правилам считайте, что его отсутствующий “итоговый дайс” равен d4).

Предел: Галактус боится лишь одного. Стресс, причинённый Абсолютным Нуллификатором или угрозой его использования, автоматически повышается на +1, при этом не добавляя никаких дайсов в запас рока.

Специализации

Технический грандмастер d12

Научный грандмастер d12

Космический грандмастер d12

Вехи

Галактус не должен голодать

1 XP, когда вы изучаете ресурсы новой планеты.

3 XP, когда вы ищете мир, в котором сможете быть в безопасности от Галактуса.

10 XP, когда вы скормливаете Галактусу мир, населённый разумными существами, или покидаете службу, признавая Галактуса извергом.

Галактуса нужно остановить

1 XP, когда вы вспоминаете мир, уничтоженный Галактусом.

3 XP, когда вы причиняете стресс или создаёте помеху либо для самого Галактуса, либо для его Вестника.

10 XP, когда вам удаётся отогнать Галактуса от населённого мира или когда вы соглашаетесь помочь ему насытиться.

Приобретение

• **Галактус не забывает своих друзей [5 ХР/10 ХР/ 15 ХР]:** Галактус помнит, что вы ему помогли. За 5 ХР он готов оказать вам небольшую услугу, которая не потребует от него особых усилий. За 10 ХР он сможет воскресить всю вашу команду, телепортировать вас в любую точку вселенной или оказать реальную помощь в тяжёлой схватке. За 15 ХР он наделяет вас целым набором богоподобных способностей и, вероятно, назначает собственным Вестником.

Килн

Под названием Килн известна космическая тюрьма, с которой за всю историю существования не удавалось сбежать практически ни одному злодею.

Ракета

Среди заключённых на Килне не раз оказывались члены Стражей Галактики – включая и знаменитого енота Ракету.

Кооперация

Соло d4

Друг d8

Команда d6

Разумный енот

Феноменальное восприятие d8

Феноменальная скорость d8

Феноменальные рефлексы d8

СЭФ: Эволюция. Замените два дайса одного уровня одним дайсом +1.

СЭФ: Я кое-что придумал. При создании преимуществ добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайс на +1.

Предел: Ау! Каждый раз, когда другие животные или малоцивилизованные пришельцы принимают вас за простого енота, вы понижаете самый крупный дайс на руке на -1 уровень. В этом случае вы добавляете d6 в запас рока.

Снаряжение рейнджера

Оружие d8

Полёт d6

СЭФ: Очередь. При обстреле одной-единственной цели повысьте или удвойте один из дайсов, затем сбросьте самый крупный дайс из запаса и выберите третий дайс в результат.

СЭФ: Как хорошо, что я захватил с собой эту невероятно большую пушку! При создании ресурсов вы либо повышаете их качества на +1 уровень, либо повышаете Оружие до d10 до тех пор, пока сохраняете доступ к своим ресурсам.

Предел: Снаряжение. Отключите любую способность, чтобы повысить самый маленький дайс в запасе рока на +1 уровень или добавить туда d6. Для восстановления доступа к этой силе пройдите проверку против запаса рока.

Специализации

Эксперт акробатики d8
Криминальный эксперт d8
Эксперт боевых искусств d8
Эксперт скрытности d8
Эксперт психологии d8
Эксперт вождения d8

Вехи

Очистить своё имя

1 ХР, когда вы заявляете о своей невиновности.
3 ХР, когда вы создаёте преимущество в попытке очистить собственное имя.
10 ХР, когда вам удаётся вернуть себе доброе имя или когда вы признаёте свою вину.

Проникнуть в тюрьму

1 ХР, когда вы наводите справки о заключённом.
3 ХР, когда вам удаётся вытащить заключённого из передраги.
10 ХР, когда вы узнаете от заключённого всё, что вам нужно, и покидаете Килн *либо* когда вы поднимаете восстание, чтобы сбежать под шумок со своим протеже.

Приобретения

- **Ценный заключённый [5 ХР/10 ХР]:** Вы узнаете от заключённого либо просто полезную, либо поистине уникальную информацию – из-за которой его, вероятно, и заточили на Килне.
- **Сокамерники [5 ХР/10 ХР]:** Вам удаётся заручиться поддержкой одного-двух сокамерников. За 5 ХР они будут помогать вам только тогда, когда это соответствует их интересам. За 10 ХР они станут вашими преданными союзниками.
- **Охрана [5 ХР/10 ХР]:** Один из охранников помогает вам выполнить свою миссию на Килне. Если вы вложите сразу 10 ХР, он присоединится к вам в войне с Аннигиляцией, чтобы отомстить за павших товарищей.

Вехи Аннигиляции

Какая маленькая вселенная

1 XP, когда вы впервые заявляете, что ранее уже встречались с персонажем Хранителя.

3 XP, когда вы причиняете другому персонажу стресс из-за конфликта, начавшегося в предыстории.

10 XP, когда вы предаёте союзника, с которым познакомились ещё до событий Аннигиляции, или когда узнаете, что ваша связь даже глубже, чем вы предполагали.

Дневник капитана

1 XP, когда вы отдаёте команды своим подчинённым.

3 XP, когда вы приказываете направить корабль навстречу опасности.

10 XP, когда вам приходится покинуть корабль или когда вы решаете погибнуть вместе с ним.

Логично и увлекательно

1 XP, когда вы объясняете ситуацию, используя никому не понятный научный язык.

3 XP, когда вы используете Специализации в Космосе или Науке для избежания стресса или помех.

10 XP, когда вы используете грандиозное космическое событие для решения своих личных проблем или когда вы отказываетесь вмешиваться в конфликт, чтобы увидеть, чем он закончится.

За мой народ!

1 XP, когда вы приписываете определённое достижение своему народу.

3 XP, когда ваше происхождение становится причиной конфликта с другим персонажем.

10 XP, когда вас изгоняют собственные соотечественники или когда вы клянётесь больше никогда не работать вместе с чужаками.

Ненавижу космос!

1 XP, когда вы используете самый прямолинейный подход к решению сложной космической задачи.

3 XP, когда вы проходите сложную проверку в попытке понять космические технологии или логику пришельцев.

10 XP, когда вы становитесь значимой фигурой во всей галактике или возвращаетесь на родную планету, потому что действительно ненавидите космос.

Спасение жизней

1 ХР, когда вы отправляетесь на рискованное задание, потому что лишь так можете спасти чужие жизни.

3 ХР, когда вы открыто рискуете собой ради спасения живого существа.

10 ХР, когда вы спасаете жизнь преступника или злодея, который вполне может унести другие жизни – или когда вы жертвуете одной жизнью ради множества других.

Последняя надежда на мир

1 ХР, когда вы говорите недружественному персонажу, что хотите просто поговорить.

3 ХР, когда вы заключаете союз между двумя разными сторонами конфликта.

10 ХР, когда вы разываете союз и объявляете войну или обнаруживаете, что ваши союзники сами вас предают.

Дитя трущоб

1 ХР, когда вы используете Специализацию на Запугивании для причинения эмоционального стресса.

3 ХР, когда ваши действия добавляют d12 в запас рока.

10 ХР, когда вы совершаете неожиданно героический поступок на глазах у свидетелей или заключаете союз с ещё менее нравственным индивидом.

Третий шаг: профит!

1 ХР, когда вы подходите к решению дела, не имеющего ничего общего с бизнесом, по законам предпринимательства.

3 ХР, когда вы утрачиваете ресурс или преимущество, связанное с Бизнесом.

10 ХР, когда вы заключаете достаточно выгодную сделку, чтобы у вас появился шанс отправиться на покой, или когда вы тратите все свои накопления для спонсирования войны с Аннигикусом.

Передовые технологии

1 ХР, когда вы объясняете, как работает сложное устройство.

3 ХР, когда вы создаёте преимущество или ресурс, используя Специализацию на Технике на уровне Мастера или Грандмастера.

10 ХР, когда вы изобретаете устройство, которое может изменить к лучшему жизнь во всей галактике – или когда подобное изобретение становится угрозой всему живому.

Опекун

1 XP, когда вы пытаетесь защитить своего подопечного.

3 XP, когда ваш подопечный оказывается в опасности, несмотря на все ваши усилия.

10 XP, когда вы объявляете своего подопечного самостоятельным индивидом, способным выжить в этом жестоком мире, или когда вы прогоняете его.

Дзен на окраине вселенной

1 XP, когда вы обсуждаете метафизические аспекты текущих событий.

3 XP, когда вы игнорируете колоссальную угрозу, чтобы понаблюдать за чем-нибудь важным.

10 XP, когда ваше понимание вселенной позволяет вам обрести трансцендентность и стать чем-то большим... или когда вы отказываетесь от философии, чтобы надрать пару задниц.

Вехи малых народов

Помимо скруллов, Ши'ар или кри, в галактике встречается поистине бессчётное множество рас и народов. Ниже представлены только две Вехи, которым могут следовать персонажи из малоизвестных миров.

Слабая цивилизация

1 ХР, когда вы критикуете более известные цивилизации.

3 ХР, когда вы объединяетесь с крупной космической силой в надежде привести свой народ к процветанию.

10 ХР, когда вашему народу удаётся занять видное место в галактике или когда ваша борьба заканчивается катастрофой.

Вымирающая культура

1 ХР, когда вы говорите об искусстве или других элементах своей культуры.

3 ХР, когда вы создаёте преимущество на основа знаний, которыми обладает лишь ваш народ.

10 ХР, когда вы возводите монумент своей цивилизации или находите способ предотвратить вымирание своей расы.

Акт I:

Первый контакт

Весь **Первый Акт** посвящён самым первым признакам начала войны с Аннигилусом. В этом Акте практически не предусмотрены крупные столкновения и космические баталии: герои слышат жуткие новости, видят мобилизацию войск и пытаются собраться со старыми друзьями, чтобы встретить угрозу плечом к плечу. Тем не менее, на данный момент война в её истинном виде ещё не началась. Угроза всё ещё кажется призрачной. Оптимисты даже надеются, что всё как-нибудь обойдётся.

Завязка

- **Фаза действий:** Побег с Килна
- **Фаза действий:** Разрушение Ксандара
- **Фаза действий:** Битва за Акс'ло
- **Фаза действий:** Реквием по Готхаб Омеге

Ключевые Сцены

- **Фаза действий:** В руинах Ксандара
- **Фаза действий:** Нападение на Готхаб Омегу
- **Переходная сцена:** Путь в Негативную зону
- **Фаза действий:** Восстание в Негативной зоне
- **Фаза действий:** Эвакуация колонистов
- **Фаза действий:** Первая битва с Аннигилусом

Дополнительные Сцены

- **Переходная сцена:** Планета-ловушка
- **Переходная сцена:** Опасная поездка
- **Переходная сцена:** Сбор разбитого флота

Запас рока



Фаза действий:

Побег с Килна

Хотя эта Сцена прекрасно подходит для демонстрации неудержимой мощи Аннигиляции, в действительности она создана для того, чтобы Хранитель мог свести вместе героев, которые редко встают плечом к плечу.

По тем или иным причинам герои оказываются в заточении на космической станции Килн, известной как самая продуманная, защищённая и безопасная тюрьма в галактике. За всю историю Килна покинуть его стены без разрешения властей не удавалось практически никому.

Поначалу день кажется совершенно обычным и даже *скучным*. Заключённые могут собираться в столовой, играть в азартные игры или развлекаться решением повседневных конфликтов. Тем не менее, в какой-то момент механические дроны, следящие за поддержанием порядка на Килне, начинают массово покидать его пределы и выбираться в открытый космос. Их сенсоры замечают появление целого сонма противников, приближающихся из глубин космоса.

Вскоре Килн начинают сотрясать взрывы и приглушённые звуки выстрелов. Свет начинает мигать, пол и стены пускаются в пляс, и вот уже протагонистам приходится иметь дело с **Рушащимися потолками**, которые ловят злополучных обитателей тюрьмы в **Ловушку под завалами**. Спустя несколько долгих, страшных минут становится ясно, что речь идёт об **Орбитальной бомбардировке**.

Герои должны немедленно попытаться выбраться с Килна. Даже сотрудники тюрьмы не пытаются их остановить, понимая, что Килн обречён. Схватки с сотрудниками правоохранительных органов всё ещё вероятны, но не потому, что они пытаются остановить беглецов, а потому что они сами надеются выбраться с разваливающейся станции на нескольких оставшихся кораблях.

Опишите хаос, царящий в тюрьме, которая в прямом значении слова разваливается на части. Дайте героям выбор: бежать к кораблям или помочь заключённым, оказавшимся под завалами. В последнем случае герои могут обзавестись союзниками или оправдать покупку ценных Приобретений в более поздних Сценах – однако, скорее всего, Хранителю в этом случае следует установить **таймер d8**. Как только таймер выйдет за пределы максимального уровня d12, Хранитель добавит в запас рока 2d12. Скорее всего, после этого он просто вложит полученные дайсы для завершения Сцены красочным взрывом станции.

Учтите, что в открытом космосе герои почти неизбежно столкнутся с целыми ордами воинов Аннигиляции: не стесняйтесь использовать шаблоны флотилий и эскадрилий, представленные ранее в этой книге. У героев не должно быть ни малейшего шанса

остановить наступление вражеских кораблей. Они могут только сбежать — и им повезёт, если они сделают это без получения травм или даже потери союзников.

Фаза действий:

Разрушение Ксандара

Эта Сцена во многом аналогична Побегу с Килна, но принимает ещё более крупномасштабный характер. Спустя семь дней после разрушения Килна флотилии Аннигиляции добираются до одной из самых известных планет обжитого космоса: Ксандара.

По всей планете ведётся активная мобилизация войск. С первыми же ударами **Орбитальной бомбардировки** начинаются **Сбои коммуникации**, которые мешают воинам Килна использовать свои **Коллективные знания**, записанные в специальные коммуникаторы.

По умолчанию эта Сцена заканчивается массовым побегом жителей Ксандара, включая героев. Если протагонисты не могут покинуть планету вовремя, воины Аннигиляции могут отказаться от полного уничтожения этого мира, установив на нём оккупацию. Игроки должны понимать, что это решение носит временный характер: ещё немного, и планета окончательно окажется в руках захватчиков.

Вместе с тем, если герои смогут возглавить борьбу с приспешниками Аннигилуса, они могут отвоевать Ксандар или даже разбить флот противника. В этом случае они могут стать первыми защитниками космоса в войне с Аннигилусом. Как бы то ни было, помните, что весь **Первый Акт** предназначен для демонстрации неудержимой мощи Аннигилуса. Поэтому, если возможно, дайте героям шанс сбежать от захватчиков. Показывать их уязвимость пока ещё слишком рано.

Героев, захваченных в плен, вполне могут телепортировать в Негативную зону, где они будут вынуждены заниматься рабским трудом до появления союзников.

Фаза действий:

В руинах Ксандара

Если героям удаётся уцелеть в битве за Ксандар, они оказываются в постапокалиптическом мире, захваченном насекомообразными служителями Аннигилуса. Им удаётся найти шлем или другой коммуникатор, подключенный к Коллективным знаниям Ксандара. Шлем, подключенный к Коллективным знаниям, сообщает им дальнейшие инструкции: прежде всего, герои должны собраться в **Тайном убежище** в отдалённой части планеты (в качестве альтернативного варианта он может предложить героям улететь на союзную планету). Во-вторых, шлем может поручить им выполнение сложной миссии по сдерживанию оккупантов.

Путешествие по разрушенному миру должно носить впечатляющий и зловещий характер. Помимо регулярных схваток с противником и реального риска получения эмоциональных травм из-за апокалиптических видов разрушенного Ксандара, герои быстро понимают, что тепловые орбитальные установки Ксандара были уничтожены, и на планете наступает **Преждевременная зима**. В дополнение ко всему, по планете рыщут **Агрессивные формы жизни**.

Фаза действий:

Битва за Акс'ло

Эта Сцена разворачивается спустя несколько дней или даже недель после разрушения Ксандара. По умолчанию, герои находятся в идиллическом мире Акс'ло – настоящей жемчужине скруллов, напоминающей грандиозный сад, в котором скруллы могли отдохнуть от войн. Если у скруллов когда-то и был свой собственный дом, то Акс'ло вполне может претендовать на столь громкий титул.

Если герои не имеют ничего общего со скруллами, вы можете заменить Акс'ло другой обжитой, цивилизованной и обязательно *прекрасной* планетой. Нападение первой Волны Аннигиляции на планету Акс'ло демонстрирует глазам персонажей **Рай, превращённый в поле боя**. Мощные зенитные установки, размещённые на планете, мешают войнам Аннигиляции провести орбитальную бомбардировку, поэтому они производят **Массовую высадку** на планету.

Если действие разворачивается на планете, которая номинально не имеет ничего общего с империей скруллов, герои могут с удивлением увидеть, как многие “коренные” жители принимают обличье скруллов, понявших, что у них больше нет причин маскировать свою внешность.

За нападение отвечает жестокий Адмирал Сэло, которому Аннигилус поручил захват территорий скруллов. Сэло пытается уничтожить зенитные установки, чтобы в атмосферу планеты смог вторгнуться **Пожинатель боли** – гигантский живой корабль, способный регенерировать повреждённые части тела.

Задачи протагонистов на этом этапе должны быть уже знакомы игрокам. Протагонистам предстоит выступить в роли последних защитников обречённого мира или попытаться сбежать с гибнущей планеты.

Как и в случае с Разрушением Ксандара, героев, захваченных в плен, могут отправить в Негативную зону. Там они будут заниматься рабским трудом до ближайшего появления союзников.

Фаза действий:

Реквием по Готхаб Омеге

В отличие от предыдущих Сцен, Реквием по Готхаб Омеге повествует о конфликте, который начинается лишь на фоне Аннигиляции, а не на поле сражения. В сущности, герои могут даже не знать о разрушении Килна, Ксандара или Акс'ло.

В начале Сцены они занимаются своими делами: Ронан может разыскивать оставшихся преступников, Дракс искать новых вестей о Таносе, а другие герои – выполнять свои Вехи.

Планетой Готхаб Омега правят Гамора и Грации – небольшой отряд, состоящий из женщин, уставших от бесконечных войн и пытающихся построить свой маленький рай в дальнем уголке космоса.

Тем не менее, и Гамора, и Грации, и протагонисты испытывают необъяснимую жажду конфликта. Поначалу они не понимают, что происходит с их разумом, пока героям не становится известно о некоем Глориане – космической сущности, способной манипулировать окружающими и стремящейся к превращению населённых планет в свой собственный, извращённый аналог рая. К сожалению для его жертв, Глориан видит прекрасное только в голых, погибших планетах, лишённых разумных форм жизни.

Каждый раз, когда персонажи видят возможность начать конфликт или присоединиться к уже начинающемуся спору, они должны либо поддаться этому желанию и добавить db в запас рока, или попытаться призвать всех к мирному решению конфликта. В последнем случае они повышают ментальный стресс на +1 уровень.

Глориан скрывается здесь же, на Готхаб Омеге. Даже если протагонисты узнают о нём, они могут обнаружить, что их никто не собирается слушать. Гамора хочет закрепить за собой репутацию смертоносного воина, слову которого никто не должен перечить. Грации недовольны тем, что на планете всё ещё остаются вольные поселения, отрицающие их власть над собой. Другие известные личности вроде Ронана или Кората – если они не состоят в команде протагонистов – преследуют свои личные цели, которые также редко имеют хоть что-нибудь общее с миром и благополучием.

Попытка воззвать к разуму Граций легко может привести к конфликту с владыками этой планеты.

Фаза действий:

Нападение на Готхаб Омегу

Аннигилус посылает на Готхаб Омегу не просто флот смертоносных захватчиков, но и одну из своих королев – Эрадику. Удостоенная чести стать первой из королев, захвативших целую планету, Эрадика с удовольствием расправляется с Грациями и другими защитниками Готхаб Омеги, включая протагонистов.

Одной из ключевых точек планеты служит Гора Варго, на которой расположен дворец Граций. Защитники делают всё возможное, чтобы не дать дворцу пасть, однако если протагонисты не вмешаются (или если им всё равно не удастся остановить волну оккупантов), весь мир увидит, как рушится мечта Граций о маленьком рае посреди космоса.

В случае разрушения дворца Граций Хранитель вправе вложить d6 из запаса рока, чтобы повысить эмоциональный стресс всех защитников (включая протагонистов) на +1 уровень.

По умолчанию эта Сцена заканчивается, когда герои одолевают Эрадику. Тем не менее, это должен быть сложный, кровавый бой, который вполне может кончиться гибелью значимых персонажей и получением травм со стороны героев. Возможно, лучшее, что они могут сделать в текущий момент – это просто сбежать.

Опять же, существует ещё один вариант: попадание в плен или даже добровольная капитуляция. Таких героев могут телепортировать в Негативную зону, где им придётся дожидаться появления союзников.

Переходная сцена:

Путь в Негативную зону

Хотя эта сцена считается Переходной, во многом она становится первой, в которой герои начинают осознавать масштабы происходящего. Они встречаются друг с другом и обмениваются сведениями о планетах, захваченных Волной Аннигиляции. Понемногу становится ясно, что насекообразные воины Аннигилуса явились из Негативной зоны, которую им удалось покинуть при помощи сложных порталов или по воле могущественных космических существ наподобие Галактуса.

Кроме того, от захваченных пленников или от беглецов, начавших массовый исход из Негативной зоны (правление Аннигилуса нравится далеко не всем), они узнают о Пожинателе боли – живом корабле, который недавно появился в материальном мире.

Фактически эта Сцена посвящена трём достаточно непохожим задачам, которые, тем не менее, идут рука об руку. Прежде всего, герои собираются вместе и заключают союзы с военными силами, готовыми встретить Аннигилуса лицом к лицу. Во-вторых, они узнают о происхождении, силах и слабостях его воинов. В-третьих, они должны найти способ проникнуть в Негативную зону при помощи телепортов или по воле властителей самого космоса.

Фаза действий:

Восстание в Негативной зоне

Эта Сцена преследует сразу две цели: позволить героям нанести удар по воинам Аннигиляции на их собственной территории и объединиться с союзниками, захваченными в плен в более ранних Сценах.

Информация о создании Пожинателя боли приводит героев к астероиду UX-73, который представляет собой хорошо защищённую тюрьму для обитателей материального мира. Тюрьма окружена **Мощными силовыми полями, Органическими уничтожителями материи, Реактором антиматерии и Высокими охранными башнями.**

Жизнь заключённых здесь напоминает рабский труд, причём самых любопытных рабов (вроде обладателей уникальных сил) тюремные власти забирают в лаборатории, где их подвергают жестоким экспериментам. Похоже, один из подобных экспериментов и позволил слугам Аннигилуса сконструировать Пожинатель боли.

Тюрьмой заведует Комендант Гаваль – главный проектировщик Пожинателя боли, который пойдёт на всё, чтобы остановить вторжение из материального мира. Он давно готовится к отражению атаки на свой объект, а потому знает, что если ситуация начнёт складываться не в его пользу, он просто запустит обратный отсчёт до взрыва астероида.

Задача протагонистов при захвате тюрьмы заключается в том, чтобы освободить пленников и захватить Коменданта Гавалья в плен. Учтите, что это вполне может не удастся героям: в этом случае им придётся ещё не раз схлестнуться с ним на дальнейших этапах войны.

Поняв, что на тюрьму совершено нападение из материального мира, пленники могут начать восстание. В сущности, такое восстание могут начать даже обитатели Негативной зоны, оказавшиеся здесь именно потому, что они не хотели принимать участие во вторжении в материальный мир. Некоторые могут воспользоваться ситуацией, чтобы поймать Гавалья и отомстить ему за унижения, которым он подвергал их в заточении. Такие заключённые вполне способны даже напасть на героев, которые хотят разговорить Гавалья вместо того, чтобы причинять ему боль.

Так или иначе, не следует ожидать, что обитатели Негативной зоны будут доверять своим освободителям, даже если они и не станут скрывать своего облегчения.

Фаза действий:

Эвакуация колонистов

Героям становится известно о многомиллионной колонии, оказавшейся на пути воинов Аннигиляции. Возможно, персонажам открыто дают приказ спасти почти девятнадцать миллионов человек с колонии Никос Аристедес. Возможно, герои бегут от Волны Аннигиляции и натываются на колонию сами. Возможно, им даже придётся первыми рассказать о смертельной угрозе, нависшей над колонией, и лишь потом опасность начнёт приобретать очевидные черты, появляясь в небе в виде кораблей Аннигилуса.

Так или иначе, герои оказываются на небольшой планете-колонии (в качестве ориентира можете выбрать колонию Никос Аристедес, которая фигурировала в исходных комиксах об Аннигиляции). Хранитель устанавливает **таймер d6**, однако уже по достижении уровня d10 Волна Аннигиляции оказывается в небе над колонией. На уровне d12 начинается схватка. Как только таймер достигает уровня, превышающего d12, Хранитель получает два двенадцатигранника в свой запас и может немедленно выложить их, чтобы уничтожить колонию с оставшимися поселенцами.

Единственный логичный способ спасти такое огромное количество поселенцев за столь ограниченный срок заключается в том, чтобы создать **Звёздные врата d12**. Именно здесь как ни в какой другой Сцене герои могут проявить свои познания в Технике или Космосе, воспользоваться ценными Приобретениями или воззвать к полубожественным сущностям, способным телепортировать всё население планеты в другую точку галактики простым усилием воли.

В качестве интересного варианта решения проблемы герои могут совершать действия, отвлекающие Волну Аннигиляции от колонистов. Каждое успешное действие понижает уровень таймера, как если бы он был обычной помехой. Если таймер удастся понизить до уровня d4, Волна захлебнётся или возьмёт передышку, дав персонажам бесценное время.

Фаза действий:

Первая битва с Аннигилусом

Что-то привлекло внимание самого Аннигилуса. Возможно, у него были особые планы на ту колонию, которую герои спасли у него под носом. Возможно, ему не понравился их визит к Коменданту Гавалю. Возможно, он просто устал скрываться в глубинах космоса.

Так или иначе, Аннигилус прибывает в ту часть галактики, где сейчас укрылись герои. Он выводит на поле боя несколько крупных дредноутов, схватка с которыми вполне может стать отдельным эпизодом игры.

Однако Аннигилус не собирается нападать на героев без веского повода. Он наблюдает за тем, как его корабли разносят флот объединённых космических сил в раскалённые щепки. И он выжидает.

Аннигилус ждёт, пока один из героев не использует любую интересующую его силу на уровне d12. Как только это произойдёт, он возьмёт свой Посох космического контроля и отправится в самый пыл сражения, чтобы посмотреть на этого неординарного смертного.

Если реакцию протагонистов в такой момент предсказать нетрудно – они попытаются напасть на космического тирана или бежать от него со всех ног, – то цель Аннигилуса не столь очевидна. Ему не нужна победа над протагонистами. Ему нужны их способности.

Аннигилус использует Посох космического контроля для высасывания их энергии. Не забывайте о, вероятно, главной особенности этого артефакта: особом эффекте “Дай мне свою силу, чтобы она насытила меня!” Эта способность позволяет Аннигилусу создавать помеху Потеря сил, добавляя к броску d6 и автоматически повышая итоговый дайс на +1 уровень. Если помеха выходит за пределы d12, герой утрачивает свой комплект способностей, а Аннигилус приобретает его. Попытка вернуть утерянное могущество может стать полноценной сюжетной веткой для персонажа, ставшего жертвой посоха.

Что если Аннигилус проиграет?

По умолчанию, эта Сцена заканчивает весь **Первый Акт**, посвящённый заведомо проигрышному столкновению протагонистов с Аннигилусом. Вместе с тем, в игре есть реальный шанс победить Аннигилуса. Игроки бывают на удивление изобретательны, когда дело касается “неизбежных” финалов.

Герои могут забросить злодея в прошлое или будущее, заключить с ним союз, забрать его посох или просто одолеть в честном бою. Если нечто подобное произойдёт – как бы невероятен ни был такой исход, – корону Аннигилуса вполне может примерить Танос, один из его помощников (в том числе, Тенебрус и Эгида, которые могли сбежать с Килна) или даже кто-нибудь из персонажей, считавшихся положительными... до этого момента.

Дополнительные Сцены

Некоторые Сцены могут произойти как в промежутке между вышеописанными эпизодами, так и после событий **Первого Акта**. Теоретически эти Сцены могут быть даже завязками: в этом случае их действие будет даже предшествовать первым контактам цивилизации с Волной Аннигиляции.

- **Планета-ловушка** рассказывает историю о выживании персонажей на планете, захваченной Аннигилусом. Как и в случае с руинами Ксандара, такая планета будет представлять собой жуткий постапокалиптический мир, в котором смерть рыщет среди развалин, а персонажи могут провести несколько дней, ни разу не встретив других разумных существ.

Вероятнее всего, эта Сцена будет разворачиваться уже в ходе событий **Первого Акта**, хотя вы можете повернуть ситуацию другим боком, рассказав историю о неизвестном первом контакте с Аннигилусом, о котором цивилизованный мир так и не узнает до нападения неприятеля на Килн и Ксандар.

Очевидными вариантами действий в такой ситуации будет поиск уцелевшего корабля, на котором они смогут бежать с оккупированной планеты. Тем не менее, куда более впечатляющую историю можно рассказать в том случае, если герои попробуют захватить корабль самих оккупантов – или отыскать убежище, чтобы построить в нём собственное судно.

- **Опасная поездка** служит ярким образчиком Переходной сцены, в которой герои в прямом смысле слова *перемещаются* между локациями. Такая Сцена не должна занимать много времени, но может быть интересна просто с точки зрения отыгрыша. Например, как персонажи со строгими нравственными принципами отнесутся к необходимости нанять для транспортировки судно пиратов? Что если единственным функционирующим кораблём в округе окажется звездолёт контрабандистов или элитных убийц?

С другой стороны, судьба может свести персонажей с благородными личностями наподобие местных дворян, торговцев и даже известных героев космоса.

- **Сбор разбитого флота** предполагает попытку героев сколотить вокруг себя объединённую группу защитников, которые забудут о своих разногласиях и попробуют остановить силы Аннигилуса хотя бы в родном для них секторе.

Интересным дополнением к этой Сцене может стать таймер, который будет увеличиваться не из раунда в раунд, а от одного эпизода к другому. Как только таймер выйдет за пределы d12, собранный флот столкнётся с Волной Аннигиляции.

Акт II:

Война на истребление

Если во время **Первого Акта** героям казалось, что Аннигилуса невозможно остановить, то этот Акт предлагает им первые добрые знамения. Несмотря на то, что Аннигилус начинает крупномасштабный захват вселенной – даже более интенсивный, чем в **Первом Акте**, – участвовавшие сражения приводят и к появлению новостей об уязвимых точках противника. Раз за разом, битва за битвой, трагедия за трагедией цивилизованный мир начинает всё больше осознавать, что у него есть шанс победить в этой войне.

Другое дело, что это явно будет непросто.

Завязка

- **Фаза действий:** Астероид UX-73
- **Фаза действий:** Похищение

Ключевые Сцены

- **Фаза действий:** Битва при Зарагз'не
- **Фаза действий:** Битва за Халу
- **Фаза действий:** Падение Галактуса
- **Фаза действий:** Игра Безумного Титана
- **Переходная сцена:** Основание Объединённого Фронта

Дополнительные Сцены

- **Фаза действий:** Беглецы
- **Фаза действий:** Дипломатическая миссия
- **Фаза действий:** Тем временем на Земле...
- **Переходная сцена:** Обретение космической силы

Запас рока



Фаза действий:

Астероид UX-73

Если Коменданту Гавалю не удалось сбежать, эта Сцена напрямую продолжает Восстание в Негативной зоне. В обратном случае она заставляет героев вернуться на астероид UX-73, чтобы узнать, куда мог отправиться Комендант.

Хотя действие Сцены разворачивается там же, где проходило восстание, её Отличия меняются до неузнаваемости. По всей территории астероида ходят **Сердитые и разобщённые заключённые**, повсюду чувствуется **Нехватка ресурсов**, а на смену отличным защитным полям пришли **Ненадёжные средства обороны**.

Герои должны найти Коменданта Гавалья и узнать от него уязвимые точки одного из сильнейших судов Аннигиляции – Пожинателя боли. Для этого им нужно захватить Коменданта в плен и либо пройти успешную проверку Запугивания, либо воспользоваться пыточными инструментами, которые в изобилии разбросаны по территории тюрьмы. Не стоит и говорить, что многие герои сочтут подобные меры жестокими, что может породить конфликт между ними или привести к получению ментального стресса из-за необходимости совершать действия, влияющие на моральную чистоту персонажей.

Будучи фактическим создателем Пожинателя боли, Комендант может рассказать о том, что сразить его может только специальная ракета, способная повредить всю его нервную систему. Увы, ракета должна быть спроектирована таким образом, что управлять ей придётся изнутри. Это означает, что если только пилот не будет обладать поистине молниеносной скоростью, намного опережающей быстроту целого ряда известных супергероев, пилот погибнет фактически сразу после того, как подведёт ракету к Пожинателю боли.

Если игроки намерены уничтожить один из сильнейших кораблей Аннигилуса, им предстоит построить такую ракету, защитить её от любопытных заключённых или выживших служителей космического тирана, а затем переместить в материальный мир.

Фаза действий:

Похищение

Аннигилус всё ещё недостаточно удовлетворён своей силой. Он хочет найти героя или артефакт, который наделён неслыханной мощью, и поглотить его силу в надежде стать подлинным божеством.

Как только один из протагонистов – где бы он ни находился – совершает на глазах у множества свидетелей поступок, многое говорящий о его силе, Аннигилус посылает к нему своих доверенных агентов. Это же произойдёт, если сравнительно заурядный герой сумеет получить в свои руки могущественный артефакт.

Агенты Аннигилуса отнюдь не глупы. Вместо того чтобы нападать на героя при первой возможности, они ждут, пока он расслабится и почувствует себя в безопасности. Кроме того, они постараются сыграть на его принципах. Например, если герой известен своей нравственной чистотой, агенты Аннигилуса могут сначала похитить его друзей или взять на мушку несколько горожан. Затем они предложат пойти с ними по доброй воле.

Если герой окажет сопротивление, они перебьют его союзников или невинных заложников, чтобы сломить его. Так или иначе, они попытаются взять его живьём и отвести к Аннигилусу.

Фаза действий:

Битва при Зарагз'не

Вскоре после того, как героям становится известно об уязвимой точке Пожинателя боли – его нервной системе, которую можно поразить специальной ракетой, – им сообщают о появлении Пожинателя боли на орбите планеты Зарагз'ны: одной из жемчужин империи скруллов.

К моменту появления протагонистов на Зарагз'не уже отчаянно кипит бой. Один из персонажей должен пожертвовать собой, чтобы подорвать Пожинателя боли. Если герои не хотят отправляться на самоубийственную миссию, это вызовется сделать один из их союзников или даже коренных жителей Зарагз'ны.

Тем не менее, в последнем случае Хранитель вправе вложить d10, чтобы сделать такого добровольца предателем, которому Аннигилус обещал сохранить жизнь взамен на помощь в лёгком захвате Зарагз'ны. Равным образом, Хранитель может вложить сразу 2d12, чтобы Пожинатель боли захватил их корабль вместе с ракетой ещё на подлёте к Зарагз'не.

В этом случае герои окажутся на борту Пожинателя боли с нацепленными на них Подавителями суперсил d12. Хранитель вправе использовать этот момент, чтобы объявить, что один из их номинальных союзников был предателем и сообщил слугам Аннигилуса о приближении их судна к Зарагз'не.

С другой стороны, персонажи могут использовать эту возможность для уничтожения корабля изнутри.

Фаза действий:

Битва за Халу

Верховный совет империи кри, расположенный в древнем дворце на Хале, приходит к выводу, что война с Аннигилусом им невыгодна. Он приглашает во дворец одного из служителей космического тирана и пытается заключить с ним сделку.

Герои прибывают на Халу вскоре после приземления корабля со служителем Аннигилуса. Персонажам быстро становится известно о предательстве кри (а возможно, они узнали об этом раньше, и именно новость о переговорах с Аннигилусом стала причиной их визита на Халу). Так или иначе, если герои пытаются приблизиться к дворцу, на ступенях лестницы им преграждают путь стражи кри. Они не уверены в решении своих господ, но готовы исполнять свой долг до последнего.

Если герои пытаются подняться по лестнице и войти во дворец, стража начинает отчаянный бой. Услышав звуки битвы, служитель Аннигилуса выбирается наружу и сам. Если протагонистам удастся убить его, бой прекратится, поскольку станет понятно, что ни о каком союзе с Аннигилусом с этого момента не может идти и речи.

Многие кри будут соглашаться с действиями героев, и у некоторых из них будет реальный шанс самим возглавить империю. Если нет, им нужно решить, оставить ли на троне текущих властителей кри или свергнуть их. Мешать им в этот момент не будет практически никто.

Фаза действий:

Падение Галактуса

Танос объединяется с Аннигилусом и соглашается помочь тому поглотить силы Галактуса. Он заманивает Галактуса в ловушку на древнюю планету, где его поджидают сильнейшие слуги Аннигилуса. Они набрасываются на великое божество и начинают высасывать из него жизнь.

По умолчанию схватка заканчивается поражением Галактуса. Если герои хотят вмешаться, но мешкают, заявите, что к началу их появления Галактус ослабил Кооперацию своих противников, а те, в свою очередь, наложили на него помеху **Так пал Галактус d6**. Если герои решат не участвовать в схватке напрямую, а просто помочь той или иной стороне, этот бой может приобрести необычный вид, поскольку игрокам нужно будет либо обнулить Кооперацию прихвостней Аннигилуса, либо повысить помеху Так пал Галактус до уровня свыше d12.

Фаза действий:

Игра Безумного Титана

Персонажи удостоиваются великой чести: сам Танос обращает внимание на их успехи в войне с Аннигирусом. Танос решает, что пора убрать их с шахматной доски, и похищает одного из их союзников или любимых. Затем он посылает им ухо, палец или другую часть тела пленника, обещая оставить в сохранности всё остальное, если герои не станут вмешиваться в ход войны.

Фактически эта Сцена представляет собой два тесно связанных эпизода: первый, в котором Безумный Титан появляется рядом с ними и похищает дорогого им человека, и второй, в котором Титан пытается запугать героев на расстоянии.

Как именно поступят герои, целиком зависит от них.

Переходная сцена:

Основание Объединённого Фронта

Галактика больше не может бороться с Аннигиляцией порознь. Кроме того, успехи протагонистов на поле боя показывают, что Аннигилусу можно причинить вред, а его союз с Таносом говорит о том, что он и сам сознаёт свою слабость.

В этой Сцене герои начинают собирать единую армию, готовую не просто дать отпор Таносу и Аннигилусу, но и преследовать их до самой Негативной зоны.

Фактически игрокам предлагается описать методы, которыми они собирают людей. Интересным и неочевидным вариантом можно назвать использование Медицинской Специализации, которая показывает, что у многих пленников из Негативной зоны под кожей находились особые паразиты, которые одновременно лечили нанесённые им ранения и лишали пленников воли. Вырезав из них паразитов, герои дадут бывшим пленникам шанс не только освободиться, но и отомстить своему мучителю.

Специализация в Криминале или Запугивании позволяет заручиться поддержкой скруллов, которые жаждут вернуть себе планеты, отобранные ещё Первой Волной Аннигиляции, но боятся выступить против Аннигилуса напрямую.

Некоторые Специализации позволяют не столько собрать людей, сколько воодушевить их на новые битвы. Например, Специализация на Боевых искусствах позволяет распространить информацию о королевах Аннигилуса, уничтожение которых деморализует врага, а Специализация на Бизнесе поможет собрать финансы для построения нескольких новых флотилий.

Дополнительные Сцены

Некоторые Сцены могут произойти в любой момент **Второго Акта** или даже в промежутке между **Первым** и **Вторым**.

- Если вышеописанные эпизоды **Второго Акта** позволяют игрокам попробовать себя в роли настоящих героев, то необязательная Сцена **Беглецы** рассказывает совершенно другую историю. В ней герои узнают о приближении новой Волны Аннигиляции к их планете и пытаются ускользнуть от преследования. Если удобно, считайте, что для успешного бегства героям нужно создать либо преимущество наподобие **Скорости** или **Отрыва**, либо помеху вроде **Дезорганизации** для противника. В обоих случаях игрокам предстоит повысить эту помеху или преимущество до уровня, превышающего d12.

- В **Дипломатической миссии** героям предстоит провести переговоры с одним или несколькими народами, ещё не затронутыми войной. Это могут быть как воинственные Ши'ар, так и сравнительно миролюбивые Вечные, которые, однако, не захотят оставаться в стороне после очередной вести о злодеяниях Таноса.

При желании вы можете провести эту Сцену в виде своеобразного монтажа, во время которого герои проводят одни переговоры за другими на целой череде разных планет.

- Одной из самых запоминающихся дополнительных сцен может стать **Тем временем на Земле...** Фактически это сборник из четырёх эпизодов, посвящённых совершенно не связанным друг с другом событиям.

Первое предполагает, что космические герои попробуют заручиться поддержкой могущественных защитников Земли наподобие Доктора Стрэнджа... и обнаружат, что большинство супергероев отвлечены Гражданской войной.

Второй эпизод предлагает космическим героям найти на Земле тайную базу Таноса и пришельца, который готовит её к пришествию своего повелителя в эту часть космоса.

Третий эпизод позволяет рассказать отдельную миниисторию о нападении пришельцев на Землю. В конце концов, Корпус Нова занят войной с Аннигилусом, а прежние защитники Земли разобщены событиями Гражданской войны. Почему бы не захватить Землю сейчас?

Наконец, последний эпизод рассказывает историю о шпионской миссии, во время которой герои пытаются спрятаться на Земле от преследователей. Кто знает, не приведут ли они на Землю Аннигилуса?

- Последней необязательной, но чрезвычайно насыщенной Сценой может стать **Обретение космической силы**. Если Аннигилус похищает чужие силы, пытаясь сделать себя даже могущественнее, чем он был изначально, возможно, героям следует позаимствовать у него эту идею.

Они могут отправиться на поиски древних реликвий, обратиться за помощью к полубожественным владыкам космоса, совершить путешествие во времени, забраться в глубины квантового измерения или просто раскрыть в себе ранее недоступные силы.

В зависимости от того, насколько это интересно самим игрокам, подобная Сцена может стать как отдельной чередой эпизодов (вроде вышеописанного монтажа), так и полноценной историей, за которой вы проведёте не один день реального времени.

Акт III:

Объединённый Фронт

Объединённый Фронт сформирован. Самые слабые из флотилий Аннигилуса разбиты. Вестники разносят по всему космосу сообщения о великих победах... Однако Аннигилус не торопится разворачивать свои корабли. Он знает, что всё ещё только начинается.

Завязка

- **Фаза действий:** Дедал-5
- **Переходная сцена:** Во главе кри

Ключевые Сцены

- **Фаза действий:** Победа над Таносом
- **Фаза действий:** Освобождение Галактуса
- **Фаза действий:** Битва с Эгидой и Тенебрусом
- **Фаза действий:** Сражение с королевами
- **Фаза действий:** Аннигилус достигает Земли
- **Фаза действий:** Победа галактики

Дополнительные Сцены

- **Фаза действий:** Партизанская вылазка
- **Переходная сцена:** Составление плана
- **Фаза действий:** Подавление мятежа

Запас рока



Фаза действий:

Дедал-5

Новая Волна Аннигиляции захлёстывает планету Дедал-5, на которой располагается штаб-квартира только что созданного Объединённого Фронта. Противники обступают наземные легионы Фронта орда за ордой, а в космосе появляются всё новые корабли Аннигилуса. Несмотря на героическое противостояние, Объединённый Фронт едва сдерживает наступление неприятеля.

Эта Сцена практически обязательно должна идти первой во всём **Третьем Акте**, поскольку её цель не просто неочевидна, но и практически противоположна главному тезису предыдущего Акта: что сила героев – в создании Объединённого Фронта.

Нет, эта Сцена показывает, что даже Объединённого Фронта недостаточно, чтобы остановить новую Волну Аннигиляции. Рано или поздно героям придётся сразиться с самим Аннигилусом. Без этого шансы вселенной на выживание близки к нулю.

Используйте эту Сцену как живое напоминание о том, насколько многочисленна – или даже бесчисленна – может быть армия Аннигилуса. Вкладывайте дайсы из запаса рока, чтобы вводить новые корабли, а затем используйте итоговые дайсы антагонистов, чтобы добавлять в запас рока новые многогранники... и затем вкладывайте их для создания кораблей. Покажите, что этот круговорот практически необратим.

С другой стороны, дайте героям сделать что-нибудь впечатляющее. Например, они могут захватить одну из королев Аннигилуса, Экстирпию, и узнать от неё уникальные сведения о планах Аннигилуса или уязвимых точках его кораблей.

Само собой, королева не станет говорить без веского повода, и персонажам придётся либо воспользоваться психическими силами, либо причинить ей ментальный/эмоциональный стресс выше d12.

Переходная сцена:

Во главе кри

После того как элиту кри ловят за переговорами с Аннигилусом (и особенно после того как кри теряют бессчётное множество отрядов в битве за Дедал-5, если она уже произошла в вашей истории), империя начинает утрачивать боевой дух.

Ей срочно нужен могущественный лидер. Протагонисты, тем или иным образом связанные с империей кри, могут предпринять один из нескольких вариантов улучшения политической ситуации во всей империи. Самый очевидный из них – обращение к Высшему разуму – в действительности приведёт к ужасающему открытию. Если герои поднимутся в дворец Высшего разума, они обнаружат, что незадолго до начала переговоров с Аннигилусом дворяне кри провели лоботомию Высшего разума, фактически превратив его в аналог зомби со сверхспособностями.

Если герои попробуют вдохновить генералов кри, им придётся подыскать нужные аргументы (хотя манипулятивные персонажи могут просто сыграть на Отличиях отдельных полководцев).

Попытка устроить в империи военный переворот потребует либо отдельной истории, либо проверки против запаса рока, если Хранителю не хочется тратить на это событие несколько дней реального времени.

Наконец, герои могут просто переубедить генералов – вероятно, это всё так же потребует сложной проверки против запаса рока.

Фаза действий:

Победа над Таносом

Вероятнее всего, эта Сцена последует сразу за Похищением, хотя вы можете разместить её и в любой другой точке сюжета. Даже если не Похищение приведёт героев на флагманский корабль Таноса, они застанут Безумного Титана в окружении **Космических устройств, Экспериментальных форм жизни и Экзотических механизмов.**

Если в ходе **Второго Акта** Галактус был побеждён, герои увидят его в заточении, где из него выкачивают энергию для создания **Разрушительного оружия.** Если Галактус остался на свободе, Танос всё равно найдёт источник для оружие неслыханной мощности – хотя, безусловно, и не такого сильного, которое позволяет построить энергия самого Пожирателя миров.

Появление протагонистов едва ли станет для Титана сюрпризом: он рассматривает все возможные ходы противников, включая желание мести или даже вполне рациональный визит на его корабль в попытке освободить Галактуса.

Танос попыбует встретить героев лично и попытаться ограничиться поучительным диалогом. Разумеется, если этого окажется недостаточно для примирения, он заставит их сражаться с целой ордой приспешников. Когда герои расправятся с ними, Танос в очередной раз докажет, что он и сам может защитить свои интересы.

По умолчанию, Сцена заканчивается победой героев над Таносом, который – в очередной раз – оказывается слишком самоуверен. Разумеется, Танос не просто так наделён поистине богоподобными характеристиками. Если герои не справятся с ним, им придётся бежать с корабля. И если они не смогут вовремя покинуть его корабль, возможно, игрок придётся вызывать собственных персонажей в роли других героев.

Учтите, что Танос не так безумен, как предполагает его репутация. Он не доверяет Аннигилусу и просто хочет увидеть, как отразится на вселенной столь радикальная перестановка сил. Если герои убедят его поставить другой эксперимент (посмотреть, сможет ли горстка смельчаков победить богоподобную сущность из Негативной зоны) либо откроют ему будущее телепатическими методами, Безумный Титан вполне может освободить Галактуса и отпустить их с миром.

Фаза действий:

Освобождение Галактуса

Если героям не удаётся убедить Таноса освободить Галактуса, после (или даже вместо) сражения с Безумным Титаном они могут попробовать разрушить мощнейшие сдерживающие устройства, которые погрузили Галактуса в близкий аналог комы.

Разумеется, ни Титан, ни его приспешники не позволят сделать это незаметно и безболезненно. Однако если героям удастся разрушить все сдерживающие устройства или хотя бы их основную часть, Галактус пробудится и сумеет вырваться на свободу.

Даже если герои не видят в Галактусе своего союзника, его освобождение гарантирует, что Аннигикус не сумеет уничтожить всю жизнь в обеих вселенных (включая Негативную зону) несколькими залпами самого смертоносного оружия в галактике.

Если Галактус никогда не становился жертвой Эгиды и Тенебруса, он сам может послать героев на сложную миссию по вызволению его Вестника, оказавшегося в вышеописанном положении.

Фаза действий:
Битва с Эгидой и Тенебрусом

Если герои находятся с Галактусом в хоть сколько-нибудь добрых отношениях, первым же поручением Пожирателя миров станет возмездие его предателям: Тенебрусу и Эгиде.

Оба создания сейчас находятся на руинах Килна, исследуя луны, окружающие разрушенную тюрьму, в поисках других могущественных существ, которые могли пережить взрыв этой колоссальной темницы.

Если герои нападут на Тенебруса и Эгиду, эти грандиозные существа не станут сдерживать свою мощь и попробуют не просто одолеть героев, но и гарантировать, что те никогда не вернутся, чтобы нанести ответный удар.

Фаза действий:

Сражение с королевами

Несмотря на важность этого эпизода войны, его характер почти неизбежно будет носить абстрактный характер. Герои уже могли уничтожить Эрадику при нападении на Готхаб Омегу и Экстирпию на Дедале-5. Таким образом, задача по уничтожению королев Аннигилуса, вероятнее всего, примет характер миссии по уничтожению недобитков.

Сделать эту Сцену интересной помогут два метода. Первый вполне очевиден: оставшиеся королевы (или единственная королева) знают, что герои придут за ними, а потому заранее готовятся принять бой в самом неудобном для протагонистов месте, кишасщем их слугами.

Куда интереснее второе: герои должны понимать, что от присутствия королев зависит степень искреннего вдохновения воинов Аннигилуса и отчаяния Объединённого Фронта. От действий протагонистов зависит исход всей войны.

Фаза действий:

Аннигикус достигает Земли

Немного ослабший, немного потрепанный, но всё ещё смертоносный и полный решимости захватить галактику, Аннигикус добирается до Земли. В теории вы можете развернуть эту Сцену на орбите (или поверхности) другой планеты, важной для протагонистов. Это может быть новая Битва за Халу, Сражение за Титан или атака на восстановленный Ксандар, если его удалось спасти в предыдущих Сценах.

Как бы то ни было, Аннигикус решает нанести удар по оплоту протагонистов. Они понимают, что больше не могут сдерживаться и ждать. Аннигикус должен быть остановлен. Сегодня.

Это финальная битва с величайшим злодеем галактики. Протагонисты должны понимать, что ставки как никогда высоки, и гибель, безумие или другие трагедии вполне могут стать завершением судьбы вашего персонажа в игре. С другой стороны, какую бы цену они ни заплатили, падение Аннигилуса остановит всю Волну Аннигиляции. Захват вселенной нужен только Аннигилусу.

Фаза действий:

Победа галактики

Аннигилус остановлен (и, вероятно, даже сражён). Но его агенты и полководцы всё ещё действуют в разных частях галактики. Для определения окончательного исхода войны один из протагонистов проходит проверку, связанную с политикой всей галактики (например, если он, будучи победителем Аннигилуса, требует немедленного перемирия, он может добавить к броску Специализацию в Психологии, а если он хочет продолжения войны, подумайте о Специализации в Боевых искусствах или Запугивании).

За каждую серьёзную ошибку, допущенную в ходе игры (потерю колонии, бегство королевы Аннигилуса, неспособность взорвать Пожинателя боли), Хранитель добавляет в запас рока один дайс со значением от d8 до d12.

Если герой **проваливает свою** проверку, война продолжается – просто место Аннигилуса занимает один из его полководцев.

Если герой **побеждает с итоговым дайсом d4 или d6**, Волну Аннигиляции удаётся обратить в бегство, однако галактика остаётся разрозненной, напряжённой и готовой к новой войне – может, даже гражданской.

Итоговый дайс d8 или d10 позволяет восстановить большинство планет и вернуть мир в галактику.

Если **итоговым дайсом становится d12**, галактику ожидает практически сказочная победа. Волну Аннигиляции удаётся обратить в бегство, а оставшихся от неё ресурсов достаточно, чтобы практически все миры, пострадавшие во время войны, начали стремительно восстанавливаться.

Дополнительные Сцены

Ещё несколько Сцен могут произойти как в финале, так и до начала **Третьего Акта**.

- **Партизанская вылазка** повествует о борьбе с захватчиками на оккупированной планете.

- **Составление плана** предполагает использование Специализаций для получения информации о слабостях Аннигилуса и его войск. Например, Специализация на Технике или Вождении позволит увидеть ключевой недостаток в функционировании вражеских звездолётов и использовать эту информацию в качестве новой помехи. Специализация на Мистике позволит заметить, что корабли Аннигилуса отправились в далёкую галактику, в которой, казалось бы, им нечего искать... если только не учитывать слухи о существовании великого космического артефакта, скрытого как раз в этом секторе.

- **Подавление мятежа** рассказывает о появлении сторонников Аннигилуса в рядах Объединённого Фронта. Это могут быть религиозные секты, политические организации или небольшие криминальные группировки, старающиеся нажиться на очередной войне. Любопытным исходом подобной Сцены может стать вывод протагонистов о том, что мятежники могут быть правы. Что если герои сами примкнут к бандитам или фанатикам?

Карты героев

Бета Рэй Билл

Кооперация

Соло d8

Друг d10

Команда d6

Отличия

Корбонитский чемпион

Последний в своём народе

Брат Тора по оружию

Инопланетный кибернетический воин

Феноменальные рефлексy d8

Феноменальная скорость d8

Богородобная сила d12

Богородобная выносливость d12

Мистическая сопротивляемость d8

Сверхчеловеческая стойкость d10

СЭФ: Я не паду! Передайте физический стресс в запас рока, чтобы повысить любую способность на +1 уровень на один бросок.

СЭФ: Иммуитет. Вложите 1 СО, чтобы проигнорировать стресс, помеху, травму или другой негативный эффект, связанный с ядами, вакуумом, давлением или жаром.

СЭФ: Технарь. Вложите 1 СО, чтобы повысить на +1 уровень ресурс, основанный на Вождении или Технике.

Предел: Смертное тело. Отключите оба комплекта способностей, чтобы приобрести тело смертного. Для возвращения в свой богородобный облик добавьте d6 в запас рока.

Громобой

Колдовство d8

Богородобная стойкость d12

Мистическая атака d8

Сверхзвуковой полёт d10

Телепортация d10

Оружие d10

Управление погодой d12

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Кто поднимет этот молот... Удвойте или повысьте на +1 уровень любую силу. Если действие провалится, ослабьте эту способность. Для восстановления прежнего уровня воспользуйтесь брешью противника.

Предел: Только достойный может владеть им! Отключите этот комплект, но передайте эмоциональный/ментальный стресс или травму в запас рока. Для восстановления доступа ко Громобою воспользуйтесь брешью.

Предел: Мост между мирами. Телепортацию можно использовать только для перехода между мирами – не для буквальных прыжков в пространстве.

Специализации

Эксперт боевых искусств d8

Космический эксперт d8

Эксперт запугивания d8

Мистический эксперт d8

Технический эксперт d8

Эксперт вождения d8

Вехи

Избранник Одина

1 XP, когда вы искренне приносите клятвы служения традициям Асгарда.

3 XP, когда вы используете силы Асгарда при помощи своей Специализации на Мистике.

10 XP, когда вы становитесь божеством в Асгардском пантеоне или откладываете дары и оружие Асгарда, чтобы выбрать собственный путь.

Несчастливый чемпион

1 XP, когда вы обсуждаете свою роль чемпиона с другим представителем гибнущей расы.

3 XP, когда вы причиняете стресс врагу корбонитов.

10 XP, когда вы начинаете тренировать своего преемника или объявляете себя императором всех оставшихся корбонитов.

Бластаар

Кооперация

Соло d6
Друг d8
Команда d10

Отличия

Живая бомба
Владыка Балуура
Гора мускулов

Балууурский тиран

Феноменальные рефлексy d8
Феноменальная скорость d8
Энергетический выстрел d12
Богopodobная стойкость d12
Космический полёт d12
Сверхчеловеческая сила d10
Сверхчеловеческая выносливость d10

СЭФ: Разорвать в клочья! Понижьте от одного до нескольких дайсов у себя на руке на -1 уровень. За каждый из них добавьте к броску по d6. Повысьте итоговый дайс, если причиняете физический стресс противнику.

СЭФ: Дуплет. Замените d12 от Энергетического выстрела 2d10 или 3d8.

СЭФ: Ресурсы империи. Повысьте технические ресурсы на +1 уровень.

СЭФ: Вложите 1 СО, чтобы погрузить себя в коматозное состояние. Враги будут думать, что вы мертвы. К сожалению, вы не сможете пробудиться до начала Переходной сцены.

Предел: Заряд не вечен. Отключите Энергетический выстрел и получите 1 СО. Для восстановления доступа к этой силе дождитесь Переходной сцены или воспользуйтесь брешью противника.

Специализации

Эксперт боевых искусств d8
Космический эксперт d8
Мастер запугивания d10
Технический эксперт d8

Вехи

Неожиданный союзник

1 ХР, когда вы обсуждаете свою историю взаимоотношений с Аннигилусом.

3 ХР, когда вы заключаете сделку с союзниками Аннигилуса.

10 ХР, когда вы предаёте Аннигилуса или космическую цивилизацию.

Будущий император

1 ХР, когда вы обсуждаете свои планы на правление Негативной зоной.

3 ХР, когда вы создаёте преимущество на основе Запугивания или Космоса для проведения дипломатических переговоров.

10 ХР, когда вы становитесь императором Негативной зоны или склоняетесь перед другим, более сильным правителем, в расчёте свергнуть его уже в самое ближайшее время.

Церера

Кооперация

Соло d8

Друг d6

Команда d10

Отличия

Благородный воин Ши'ар

Военное прошлое

Простой взгляд на мир

Алая энергия

Энергетический выстрел d8

Полёт d6

Управление светом d6

Сверхчеловеческая стойкость d10

СЭФ: Конструкты. При создании преимуществ добавьте к броску d6 и выберите третий дайс, который пойдёт в результат.

СЭФ: Реактивная сила. Вложите 1 СО, чтобы добавить любую из своих сил к броску другого персонажа. Если в пределах раунда этот персонаж получает физический стресс, вы получаете d6 ментального стресса.

Предел: Усталость. Отключите любую способность, чтобы получить 1 СО. Для её восстановления воспользуйтесь брешью или дождитесь Переходной сцены.

Воительница Ши'ар

Феноменальные рефлексy d8

Феноменальная скорость d8

Феноменальная выносливость d8

Сверхчеловеческая сила d10

Сверхчеловеческое восприятие d10

СЭФ: Второе дыхание. Прежде чем совершить действие, основанное на этом Комплекте способностей, вы можете передать свой физический стресс в запас рока в качестве равнозначного дайса. После этого используемая сила повышается на +1 ступень, хотя эффект распространяется только на текущее действие.

СЭФ: Солдатский менталитет. Ослабьте самый крупный дайс у себя на руке, но добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайс на +1 уровень при нанесении физического стресса.

Предел: Снаряжение. Отключите комплект способностей и получите 1 СО. Для восстановления пройдите проверку против запаса рока.

Специализации

Эксперт акробатики d8

Эксперт боевых искусств d8

Эксперт космоса d8

Эксперт скрытности d8

Эксперт запугивания d8

Эксперт вождения d8

Эксперт техники d8

Вехи

Внутреннее расследование

1 ХР, когда вы обсуждаете ситуации со злоупотреблением властью в империи Ши'ар.

3 ХР, когда вы используете Специализацию для раскрытия должностного преступления.

10 ХР, когда вы отдаёте под суд имперского служителя или когда вы решаете, что в империи нет справедливости.

Присоединение к Грациям

1 ХР, когда вы обсуждаете свои цели с Грациями.

3 ХР, когда вы помогаете Грациям в Переходной сцене.

10 ХР, когда вы вербуете в команду Граций нового перспективного члена или сами покидаете Граций.

Девос Разрушитель

Кооперация

Соло d10

Друг d8

Команда d6

Отличия

Маньяк-убийца

Главный миротворец галактики

Любитель техники

Боевой бронекостюм

Психическая устойчивость d10

Космический полёт d12

Сверхчеловеческая стойкость d10

Сверхчеловеческая сила d10

Сверхчеловеческое восприятие d10

Оружие d10

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Электрошоковое поле. Если противник атакует вас в ближнем бою, успешная проверка защиты с вашей стороны позволяет немедленно причинить ему физический стресс в размере защитного итогового дайса. Вы можете вложить 1 СО, чтобы повысить этот стресс на +1 уровень.

СЭФ: У меня есть для этого средство. При совершении трюков добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайс.

СЭФ: Осветитель. При создании помех наподобие Ослепления добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайс.

СЭФ: Мобильный арсенал. Вложите 1 СО, чтобы повысить Технический ресурс на +1 уровень.

СЭФ: Технологии из разных миров. Вложите 1 СО, чтобы проигнорировать атаки, направленные на ослабление ваших способностей.

СЭФ: Виброкогти. Ослабьте самый крупный дайс у себя на руке, но добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайс на +1 уровень при нанесении физического стресса.

Предел: Заряд не вечен. Отключите весь этот комплект способностей и получите 1 СО. Для восстановления доступа дождитесь Переходной сцены или воспользуйтесь брешью противника.

Специализации

Мастер боевых искусств d10

Космический мастер d10

Технический мастер d10

Эксперт вождения d8

Вехи

Кончатся войны – кончится и война

1 ХР, когда вы угрожаете тому, кто способен принять бой.

3 ХР, когда вы причиняете стресс солдату.

10 ХР, когда вы объявляете о своём желании уничтожить целый мир из-за его воинственной культуры или пытаетесь навести порядок в галактике, не унося миллионы жизней.

Хороший воин знает свои пределы

1 ХР, когда вы сравниваете свои боевые навыки с талантами другого персонажа.

3 ХР, когда вы вступаете в схватку, просто чтобы понять, кто сильнее.

10 ХР, когда вы объявляете себя лучшим воином в галактике или признаёте, что вас обошли.

Дракс Разрушитель

Кооперация

Соло d10

Друг d6

Команда d8

Отличия

Воспоминания о детях

Создан выживать

Абсолютная решительность

Тело, созданное Титаном

Космическое восприятие d8

Феноменальные рефлексy d8

Феноменальная скорость d8

Сверхчеловеческая стойкость d10

Сверхчеловеческая сила d10

Сверхчеловеческая выносливость d10

СЭФ: Исцеляющий фактор. Вложите 1 СО, чтобы устранить физический стресс или травму

СЭФ: Я не дерусь, я разрушаю. Ослабьте самый крупный дайс у себя на руке, но добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайс на +1 уровень при нанесении физического стресса.

СЭФ: Иммуитет. Вложите 1 СО, чтобы проигнорировать стресс, помеху, травму или другой негативный эффект, связанный с ядами, вакуумом, давлением или жаром. В качестве уникального преимущества Дракс может вкладывать 1 СО для того, чтобы игнорировать негативные эффекты, созданные Таносом!

СЭФ: Моя судьба связана с Таносом. При столкновении с Таносом одна из способностей в этом комплекте повышается на +1.

СЭФ: Любимые ножи. При боевых проверках вы можете заменять d10 2d8 или 3d6.

Предел: Отцовские инстинкты. Повысьте эмоциональный или ментальный стресс, вызванный страданиями ваших подопечных, на +1 уровень. Добавьте 1 СО в свой запас.

Специализации

Грандмастер боевых искусств d12

Мастер запугивания d10

Эксперт вождения d8

Эксперт скрытности d8

Эксперт космоса d8

Эксперт акробатики d8

Вехи

Отцовство

1 ХР, когда вы делитесь мудростью со своими подопечными.

3 ХР, когда вы наказываете, дисциплинируете или вознаграждаете своих подопечных.

10 ХР, когда вы готовите своих подопечных к вашей неизбежной смерти или отказываетесь от них, полагая, что они могут сами о себе позаботиться.

Отдать Таноса в руки его любимой

1 ХР, когда вы обсуждаете, как отдадите Таноса в руки его возлюбленной – персонифицированной Смерти.

3 ХР, когда вы причиняете стресс тому, кто встал между вами и Таносом.

10 ХР, когда вы убиваете Таноса или находите повод простить его, но выбираете другую, более тёмную сущность, которой вы сможете отомстить.

Огненный лорд

Кооперация

Соло d10

Друг d8

Команда d6

Отличия

Бывший Вестник Галактуса

Бывший офицер Корпуса Нова

Пламенная честность

Космический посох огня

Огненный выстрел d12

Управление пламенем d10

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Конструкты. При создании преимуществ добавьте к броску d6 и выберите третий дайс, который пойдёт в результат.

Предел: Снаряжение. Отключите все способности Космического посоха огня и получите 1 СО. Для восстановления доступа к этим силам пройдите проверку против запаса рока.

Космическая сила

Богородобная стойкость d12

Богородобное восприятие d12

Богородобная выносливость d12

Богородобная сила d12

Космический полёт d12

Сверхчеловеческие рефлексy d10

Телепортация d12

СЭФ: Огненное тело. Если противник атакует вас в ближнем бою, успешная проверка защиты с вашей стороны позволяет немедленно причинить ему физический стресс в размере защитного итогового дайса. Вы можете вложить 1 СО, чтобы повысить этот стресс на +1 уровень.

СЭФ: Иммуниет. Вложите 1 СО, чтобы проигнорировать негативные эффекты, связанные с огнём или холодом.

СЭФ: Весь арсенал. Вы можете использовать сразу несколько сил из этого комплекта, однако каждая из них утратит по -1 уровню за каждую добавочную способность после первой.

Предел: Усталость. Отключите любую способность, чтобы получить 1 СО. Для её восстановления воспользуйтесь брешью или дождитесь Переходной сцены.

Предел: Межзвёздные путешествия. Огненный лорд может использовать Телепортацию только для перемещения на колоссальные расстояния (вроде пересечения нескольких галактик), но не для коротких скачков на считанные сотни метров.

Специализации

Мастер техники d10

Мастер запугивания d10

Мастер космоса 10

Эксперт боевых искусств d8

Вехи

Бывший Вестник

1 ХР, когда вы обсуждаете ресурсы мира, в который вас привела судьба.

3 ХР, когда вы помогаете миру избежать разрушения.

10 ХР, когда вы собираете Вестников для восстановления справедливости или снова становитесь Вестником Галактуса.

Абсолютная преданность

1 ХР, когда вы говорите с дорогим другом или обсуждаете его с другим персонажем.

3 ХР, когда вы выходите из конфликта, чтобы спасти дружбу.

10 ХР, когда вы рискуете жизнью ради друга или отдаёте друга на растерзание врагу, чтобы спасти галактику.

Гамора

Кооперация

Соло d10
Друг d6
Команда d8

Отличия

Опаснейшая женщина в галактике
В поисках компании
Борьба с тщеславием

Кибернетический убийца

Феноменальное восприятие d8
Феноменальная скорость d8
Прыжки d8
Сверхчеловеческая сила d10
Сверхчеловеческая выносливость d10
Сверхчеловеческая стойкость d10

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Сосредоточение. Замените два дайса одного уровня одним дайсом +1.

СЭФ: Когти. Выложите самый крупный дайс из запаса атаки, чтобы добавить к броску d6 и повысить итоговый дайс на +1 уровень.

СЭФ: Жучок. Вложите 1 СО, чтобы использовать итоговый дайс для создания помехи Слежение. До тех пор, пока противник не избавится от помехи или пока Гамора не потеряет Феноменальное восприятие, она будет знать, где он находится.

СЭФ: Я ещё не закончила. Снимите весь физический стресс, но повысьте эмоциональный. Вложите 1 СО, чтобы превратить физическую травму в эмоциональную.

Предел: Тяжёлое детство. Повысьте эмоциональный стресс на +1 уровень, чтобы получить 1 СО.

Богоборец

Оружие d10
Сверхчеловеческая стойкость d10

СЭФ: Обход защиты. Вложите 1 СО и используйте Оружие d10, чтобы лишить противника возможности добавлять к проверке защиты свою Стойкость.

СЭФ: Поворот на месте. Если противник атакует вас в ближнем бою, успешная проверка защиты с вашей стороны позволяет немедленно причинить ему физический стресс в размере защитного итогового дайса. Вы можете вложить 1 СО, чтобы повысить этот стресс на +1 уровень

Предел: Снаряжение. Отключите этот комплект и получите 1 СО. Для восстановления пройдите проверку против запаса рока.

Специализации

Грандмастер боевых искусств d12

Мастер акробатики d10

Мастер скрытности d10

Эксперт космоса d8

Эксперт запугивания d8

Вехи

Опасный роман

1 ХР, когда вы флиртуете с другим героем.

3 ХР, когда вы принимаете или отвергаете любовника.

10 ХР, когда вы разрываете отношения, чтобы сохранить свободу и независимость, либо соглашаетесь на моногамный союз.

Воспитанница Таноса

1 ХР, когда вы обсуждаете убийство противника.

3 ХР, когда вы предлагаете противнику сдаться под угрозой смерти.

10 ХР, когда вы убиваете самого Таноса или предлагаете ему капитулировать.

Гладиатор

Кооперация

Соло d10

Друг d6

Команда d8

Отличия

Моя воля – закон

Преторианец Ши'ар

Герой планеты

Псионический дар

Богopodobная стойкость d12

Богopodobная сила d12

Богopodobная скорость d12

Богopodobные рефлексy d12

Глазные лазеры d10

Психическая устойчивость d12

Космический полёт d12

Сверхчеловеческое восприятие d10

СЭФ: Замораживающее дыхание. При создании помех наподобие Заморозки добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайс на +1.

СЭФ: Весь арсенал. Вы можете использовать сразу несколько сил из этого комплекта, однако каждая из них утратит по -1 уровню за каждую добавочную способность после первой.

СЭФ: Неуязвимость. Вложите 1 СО, чтобы проигнорировать любой физический стресс или травму.

СЭФ: Расправа. При нападении на одного противника удвойте Богopodobную скорость, Богopodobные рефлексy или Космический полёт. Затем сбросьте с руки самый крупный дайс и добавьте третий дайс в результат.

СЭФ: Непокколебимая воля. Удвойте любую способность для совершения одного действия. Затем передайте второй по размеру дайс, использованный при броске, в запас рока.

Предел: Колебания. Ослабьте все силы в этом комплекте на -1 уровень и получите 1 СО. Для восстановления прежнего уровня воспользуйтесь брешью противника.

Специализации

Мастер боевых искусств d10

Космический эксперт d8

Эксперт скрытности d8

Мастер запугивания d10

Эксперт психологии d8

Научный эксперт d8

Технический эксперт d8

Эксперт вождения d8

Вехи

Одинокий стронцианец

1 XP, когда вы обсуждаете своё стронцианское происхождение.

3 XP, когда вы создаёте преимущество для поддержки имперского стражника.

10 XP, когда вы возводите монумент стронцианцам или находите способ возродить свой народ.

Воля, долг, честь

1 XP, когда вы говорите другому персонажу, чем ему нужно пожертвовать для достижения целей.

3 XP, когда вы причиняете стресс врагам империи Ши'ар.

10 XP, когда вы либо побеждаете врагов Ши'ар, либо делаете их союзниками империи.

Человек-факел

Кооперация

Соло d6

Друг d10

Команда d8

Отличия

Горячая голова

Никогда не взрослеет

Бесстыдный флирт

Пора зажигать!

Подчинение пламени d10

Сверхзвуковой полёт d10

Огненный удар d10

СЭФ: Атака по области. Выберите сразу несколько жертв. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов d6 и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

СЭФ: Гори! При устрашении цели удвойте или повысьте на +1 уровень любую силу. Выложите самый крупный дайс из полученного запаса, но добавьте третий дайс в результат.

СЭФ: Огненная плоть. При успешной реакции на физическую атаку вы можете использовать свой итоговый дайс для причинения физического стресса равного уровня или +1 уровня за 1 СО.

СЭФ: Неуязвимость. Вложите 1 СО для того, чтобы проигнорировать стресс или травму, причинённые огнём, холодом или жаром.

СЭФ: Весь арсенал. Вы можете использовать сразу несколько сил из этого Комплекта способностей. Каждая дополнительная способность понижает свой уровень на -1.

СЭФ: Сверхновая. Удвойте или повысьте на +1 уровень все силы из этого Комплекта способностей до окончания сцены или вложите 1 СО, чтобы сделать и то и другое. Каждое действие и реакция причиняют герою физический стресс, равный второму по размеру дайсу, использованному при броске.

Предел: Огонь тухнет. Когда Джонни становится жертвой атаки, способной гасить пламя, отключите все силы из этого Комплекта и получите 1 СО. Для восстановления способностей активируйте брешь или дождитесь Переходной сцены.

Специализации

Эксперт акробатики d8
Космический эксперт d8
Технический эксперт d8
Эксперт вождения d8

Вехи

Космическая любовь

1 ХР, когда вы флиртуете с пришельцем с другой планеты, гостем из иного измерения или визитёром из другой временной линии.

3 ХР, когда ваши отношения приводят к конфликту.

10 ХР, когда вы просите возлюбленную отправиться с вами в Нью-Йорк или позволить жить с ней на её планете.

Бывший Вестник

1 ХР, когда вы обсуждаете голод Галактуса.

3 ХР, когда вы поддаётесь стрессу на службе Галактусу.

10 ХР, когда вы помогаете целой планете избежать гибель от рук Галактуса или соглашаетесь снова стать Вестником.

Леди-невидимка

Кооперация

Соло d6

Друг d8

Команда d10

Отличия

Гениальность

Несгибаемая воля

Душа компании

Силовая проекция

Полёт d6

Богopodobная стойкость d12

Силовой удар d10

Невидимость d12

Психическое восприятие d6

Психическая устойчивость d8

СЭФ: Атака по области. Выберите сразу несколько жертв. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов d6 и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

СЭФ: Силовые конструкции. При использовании Силовой проекции для создания преимуществ добавьте d6 и повысьте итоговой дайс на +1 уровень.

СЭФ: Весь арсенал. Вы можете использовать сразу несколько сил из этого Комплекта способностей. Каждая дополнительная способность понижает свой уровень на -1.

СЭФ: Реактивная сила. Вложите 1 СО для добавления любой из своих суперсил к броску другого игрока перед тем, как он совершит действие. Если этот герой получит физический стресс, Сью страдает от d6 ментального стресса.

СЭФ: Сила воли. При использовании Богopodobной стойкости Сью может превратить физический стресс в ментальный, не вкладывая в это СО. Более того, она может превращать в ментальный стресс итоговые дайсы противников, направленные на разрушение её преимуществ, созданных на основе Силовой проекции. В обоих случаях она может вложить 1 СО для ослабления стресса на -1 уровень.

Предел: Осознанная активация. Если Сью поддаётся стрессу, теряет сознание или попросту засыпает, Силовая проекция отключается. Для того, чтобы восстановить её, Сью должна либо избавиться от полученного стресса, либо просто прийти в сознание. Если она страдает от ментальной травмы, Силовая проекция отключается до её исцеления.

Специализации

Космический эксперт d8

Мастер психологии d10

Эксперт скрытности d8

Научный эксперт d8

Эксперт боевых искусств d8

Вехи

Не в этот раз!

1 ХР, когда вы обсуждаете причины, по которым вашей команде нужно выступить против космического тирана или другой грандиозной силы.

3 ХР, когда вы узнаете о злоупотреблениях полномочиями и других преступлениях, совершённых великой космической силой.

10 ХР, когда вы заставляете такого тирана поддаться стрессу или жертвуете собой, чтобы другие успели спастись.

Сьюзан Ричардс с Земли

1 ХР, когда вы прибегаете к СЭФ *Сила воли*.

3 ХР, когда вы помогаете пришельцу, забыв о собственных интересах и жертвуя собственной репутацией.

10 ХР, когда вы либо принимаете пришельца в свою семью, либо устраиваете переезд семьи на другую планету.

Корот Преследователь

Кооперация

Соло d6

Друг d8

Команда d10

Отличия

Бывший оперативник

Изгой среди кри

Одарённый кибернетик

Арсенал кри

Оружие d8

Предзвуковой полёт d8

СЭФ: Энергодубинки. Ослабьте самый крупный дайс у себя на руке, но добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайс на +1 уровень при нанесении физического стресса.

Предел: Снаряжение. Отключите одну из способностей и получите 1 СО. Для восстановления доступа к этим силам пройдите проверку против запаса рока.

Генетические изменения

Феноменальные рефлексy d8

Феноменальное восприятие d8

Сверхчеловеческая стойкость d10

Сверхчеловеческая сила d10

Сверхчеловеческая выносливость d10

СЭФ: Сосредоточение. Замените два дайса одного уровня одним дайсом +1.

СЭФ: Второе дыхание. Прежде чем совершить действие, основанное на этом Комплекте способностей, вы можете передать свой физический стресс в запас рока в качестве равнозначного дайса. После этого используемая сила повышается на +1 ступень, хотя эффект распространяется только на текущее действие.

СЭФ: Командир кри. Вложите 1 СО, чтобы ослабить эмоциональный и ментальный стресс на -1 уровень и восстановить дайс Кооперации, потерянный отрядом под вашим командованием.

СЭФ: Жучок. Вложите 1 СО, чтобы использовать итоговый дайс для создания помехи Слежение. До тех пор, пока противник не избавится от помехи или пока Гамора не потеряет Феноменальное восприятие, она будет знать, где он находится.

Предел: Патриот кри. Получите 1 СО и повысьте на +1 уровень эмоциональный стресс, причинённый другими кри.

Предел: Чистота атмосферы. Повысьте стресс, травму или помеху, отражающую тяготы пребывания в чужой атмосфере. Добавьте 1 СО в свой запас.

Специализации

Мастер скрытности d10

Эксперт боевых искусств d8

Эксперт космоса d8

Технический эксперт d8

Научный эксперт d8

Эксперт вождения d8

Вехи

Изгой

1 ХР, когда вы сомневаетесь в грамотности решений своего начальства в империи кри.

3 ХР, когда вы создаёте помеху для кри.

10 ХР, когда вы снова находите себе место среди кри или навсегда отрекаетесь от их традиций и выбираете новую философию.

Преследователь

1 ХР, когда вы говорите о жертве, которую ищете.

3 ХР, когда вы создаёте преимущество в целях преследования.

10 ХР, когда вы захватываете жертву в плен или отпускаете её, даже рискуя навлечь на себя гнев кри.

Лиджа

Кооперация

Соло d8

Друг d6

Команда d10

Отличия

Привыкла к местной культуре

Непревзойдённый шпион

Одержима Джонни Стормом

Лазерный кулак

Биоудар d8

Феноменальная стойкость d8

СЭФ: Фокусированный огонь. При обстреле одной-единственной цели удвойте или повысьте на +1 уровень Энергетический выстрел. Выложите самый крупный дайс из полученного запаса, но добавьте третий дайс в результат

Предел: Усталость. Отключите Биоудар, чтобы получить 1 СО. Для его восстановления воспользуйтесь брешью или дождитесь Переходной сцены.

Агент скруллов

Феноменальные рефлексy d8

Феноменальная выносливость d8

Полёт d6

Смена обличья d10

СЭФ: Когти. Ослабьте самый крупный дайс у себя на руке, но добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайс на +1 уровень при нанесении физического стресса.

СЭФ: Тренировка. Замените d10 при использовании Смены обличья на 2d8 или 3d6.

СЭФ: Иммуитет. Вложите 1 СО, чтобы проигнорировать отрицательное воздействие голода, усталости, жажды, пребывания в вакууме и так далее.

Предел: Обидчивость. Повысьте эмоциональный стресс, полученный от насмешек и оскорблений, на +1 уровень. Добавьте 1 СО в свой запас.

Специализации

Мастер скрытности d10

Эксперт боевых искусств d8

Эксперт акробатики d8

Эксперт космоса d8

Эксперт психологии d8

Научный эксперт d8

Технический эксперт d8

Эксперт вождения d8

Вехи

Шпион

1 ХР, когда вы произносите речь только для того, чтобы укрепить веру окружающих в вашу мнимую внешность.

3 ХР, когда вы создаёте преимущество для других скруллов.

10 ХР, когда вы предаёте либо скруллов, потому что влюбились в местную цивилизацию, либо коренных жителей, потому что всё ещё верны скруллам.

Земная любовь

1 ХР, когда вы говорите о своих чувствах к другому герою.

3 ХР, когда вы причиняете стресс тому, кто пытается вас образумить.

10 ХР, когда вы отказываетесь от своей любви или клянётесь, что без вас ваш избранник всегда будет несчастлив.

Мистер Фантастик

Кооперация

Соло d6

Друг d8

Команда d10

Отличия

Неутолимое любопытство

Научный дар

Семьянин

Гиперэластичность

Феноменальные рефлексy d8

Растяжение d10

Феноменальная скорость d8

Сверхчеловеческая стойкость d10

СЭФ: Гибкий разум. Если ваша проверка включает одну из Специализаций на уровне Мастера и Растяжение, вы можете вложить 1 СО для перебрасывания всех дайсов.

СЭФ: Атака по области. Выберите сразу несколько жертв. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов d6 и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

СЭФ: Захват. При создании помехи для противника добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайс на +1 уровень.

СЭФ: Удар с расстояния. При использовании Растяжения для нападения на одного противника вы можете удвоить или повысить значение этой способности на +1 уровень. Это позволяет добавить к результату броска третий дайс, однако забирает из запаса самый крупный дайс.

СЭФ: Универсальность. Замените d10 от Растяжения на 2d6 или 3d6 для совершения следующего действия.

Предел: Усталость. Отключите любую суперспособность и получите 1 СО. Для восстановления активируйте брешь противника или дождитесь Переходной сцены.

Специализации

Космический мастер d10

Мастер науки d10

Технический мастер d10

Эксперт вождения d8

Эксперт медицины d8

Вехи

Любовь и передовые знания

1 XP, когда вы используете научные знания, чтобы показать близкому человеку, как вы его цените. 3 XP, когда вы получаете стресс от споров с любимыми или друзьями. 10 XP, когда вы игнорируете критическую угрозу в стремлении закончить проект или, напротив, прерываете важную работу, чтобы помочь родственнику или товарищу по команде

Рид Ричардс с Земли

1 XP, когда вы объясняете сложные космические вопросы простыми земными словами.

3 XP, когда вы создаёте преимущество или ресурс, который изменит жизнь на всей планете.

10 XP, когда вы возвращаетесь на Землю или решаете вырастить своих детей среди звёзд, посвятив им все оставшиеся дни жизни.

Лунный дракон

Кооперация

Соло d10

Друг d8

Команда d6

Отличия

Дисциплинированный разум

Дракон внутри

Лёгкая заносчивость

Псионический потенциал

Управление разумом d10

Психический выстрел d10

Психическая устойчивость d10

Психическое восприятие d10

Сверхчеловеческая стойкость d10

Телекинез d8

Телепатия d12

СЭФ: Атака по области. Выберите сразу несколько жертв. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов d6 и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

СЭФ: Иммунитет. Вложите 1 СО, чтобы проигнорировать негативные эффекты от яда, голода, жажды и утомления.

СЭФ: Психические иллюзии. При создании ментальных помех добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайс на +1 уровень.

СЭФ: На пределе. Удвойте или повысьте на +1 любую силу в этом комплекте. Если бросок проваливается, эта силу понижается на -1. Вложите 1 СО, чтобы вернуть прежний уровень.

Предел: Соблазны дракона. При использовании сил из этого комплекта брешами считаются и "единицы", и "двойки", хотя только "единицы" нельзя добавлять к результату.

Техники Шао-лом

Феноменальная стойкость d8

Феноменальная выносливость d8

Феноменальная скорость d8

Феноменальные рефлексy d8

СЭФ: Сосредоточение. Замените два дайса одного уровня одним дайсом +1.

СЭФ: Удар ладонью. Ослабьте самый крупный дайс у себя на руке, но добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайс на +1 уровень при нанесении физического стресса.

Предел: Отчуждённость. Повысьте эмоциональный стресс от одиночества или отрешённости на +1 уровень и получите 1 СО.

Специализации

Мастер боевых искусств d10

Космический эксперт d8

Эксперт медицины d8

Мастер психологии d10

Научный мастер d10

Эксперт вождения d8

Вехи

Советник

1 ХР, когда вы даёте совет другому герою.

3 ХР, когда вы помогаете другому герою в Переходной сцене.

10 ХР, когда вы даёте совет в критической ситуации, понимая, что это изменит всю жизнь персонажа, либо напрямую вторгаетесь в его разум при помощи своих сил, чтобы заставить его подчиниться.

Дракон с Луны

1 ХР, когда вы обсуждаете свои прошлые победы.

3 ХР, когда вы используете свои силы для создания помех.

10 ХР, когда вы позволяете дракону захватить ваш разум или когда вы повергаете ещё более могущественного противника и берёте его имя.

Небула

Кооперация

Соло d10
Друг d6
Команда d8

Отличия

Грозный пират
Жажда власти
Никаких колебаний

Инопланетный киборг

Кибернетическое восприятие d6
Феноменальная скорость d8
Феноменальная сила d8
Сверхчеловеческая стойкость d10
Сверхчеловеческая выносливость d10

СЭФ: Берсерк. Позаимствуйте дайс из запаса рока и добавьте его к броску. Затем верните его в запас рока, повысив на +1 уровень.

СЭФ: Лучше, сильнее, быстрее. При получении стресса вложите 1 СО, чтобы повысить любую силу аналогичного уровня (равного стрессу) на +1. Исцеление стресса понижает и эту характеристику.

Предел: Нелюбимая одиночка. Небула получает повышенный эмоциональный стресс (+1) каждый раз, когда становится жертвой насмешек или видит, что ей не удастся достичь своих целей в ближайшее время. Взамен она получает 1 СО.

Передовые технологии

Смена обличья d10
Энергетический выстрел d10

СЭФ: Фокусированный огонь. При обстреле одной-единственной цели удвойте или повысьте на +1 уровень Энергетический выстрел. Выложите самый крупный дайс из полученного запаса, но добавьте третий дайс в результат.

Предел: Снаряжение. Отключите этот комплект и получите 1 СО. Для восстановления пройдите проверку против запаса рока.

Специализации

Эксперт боевых искусств d8

Космический эксперт d8

Эксперт скрытности d8

Криминальный эксперт d8

Мастер запугивания d10

Эксперт психологии d8

Научный эксперт d8

Технический эксперт d8

Эксперт вождения d8

Вехи

Грация

1 XP, когда вы вспоминаете свою пиратскую жизнь в диалоге и выражаете либо раскаяние, либо ностальгию.

3 XP, когда ваши преступные навыки помогают другим Грациям.

10 XP, когда вы ищете искупления за свои грехи или покидаете Граций, чтобы опять стать пиратом.

Пиратский капитан

1 XP когда вы обсуждаете ценность, которую можно украсть.

3 XP, когда вы используете Специализацию на Криминале, Космосе или Скрытности для создания преимущества, помогающего в пиратской деятельности.

10 XP, когда вы посылаете команду на верную смерть и сбегаете или отдаёте бразды правления более подходящему кандидату.

Нова

Кооперация

Соло d10
Друг d6
Команда d8

Отличия

Все глаза на меня!
Не любит думать
Живая ракета

Центурион

Феноменальные рефлексy d8
Феноменальная выносливость d8
Гравиметрический выстрел d8
Сверхчеловеческая сила d10
Сверхзвуковой полёт d10
Телепорт d12

СЭФ: Гравиметрический импульс. Повысьте или удвойте Гравиметрический выстрел в текущем раунде. Вложите 1 СО, чтобы сделать и то, и другое. Затем отключите эту способность. Для её восстановления воспользуйтесь брешью противника.

СЭФ: Весь арсенал. Вы можете использовать сразу несколько сил из этого комплекта, однако каждая из них утратит по -1 уровню за каждую добавочную способность после первой.

Предел: Усталость. Отключите любую способность, чтобы получить 1 СО. Для её восстановления воспользуйтесь брешью или дождитесь Переходной сцены.

Предел: Активация звёздных врат. После использования Телепорта в Фазе действий отключите эту способность до Переходной сцены.

Униформа

Феноменальное восприятие d8
Сверхчеловеческая стойкость d10
Психическое сопротивление d8

СЭФ: Иммунитет. Вложите 1 СО, чтобы проигнорировать негативные эффекты от пребывания в вакууме или зоне повышенной радиации.

СЭФ: Коллективные знания. Вложите 1 СО, чтобы повысить любой ресурс на +1 уровень или наделить себя новой Специализацией d8 до окончания Сцены.

Предел: Снаряжение. Отключите все способности Униформы и получите 1 СО. Для восстановления доступа к этим силам пройдите проверку против запаса рока.

Специализации

Эксперт боевых искусств d8

Космический эксперт d8

Эксперт вождения d8

Вехи

За Землю! За Корпус Нова!

1 ХР, когда вы упоминаете земные реалии в диалоге с пришельцем, который не понимает, о чём вы.

3 ХР, когда вы нарушаете приказы Корпуса Нова, чтобы помочь землянину.

10 ХР, когда вы покидаете Корпус Нова, чтобы посвятить себя защите Земли, или надолго расстаётесь с друзьями и родственниками, чтобы защитить галактику.

Наглядные доказательства

1 ХР, когда вы говорите другому герою, что вы не какой-нибудь новичок.

3 ХР, когда вы используете свои способности для создания преимущества и передаёте его союзнику, показывая, что вы чего-то да стоите.

10 ХР, когда вы жертвуете собой ради союзников или отправляетесь в самую горячую точку, чтобы показать, насколько вы опытни.

Пэйбок, Могучий Скрулл

Кооперация

Соло d8

Друг d6

Команда d10

Отличия

Коварный заговорщик

Разочарованный лидер

Беспощадный воин

Биоинженерия скруллов

Биоудар d10

Управление холодом d8

Полёт d6

Сверхчеловеческая стойкость d10

Сверхчеловеческая выносливость d10

Сверхчеловеческая сила d10

СЭФ: Ледяные конструкторы. При создании преимуществ добавьте к броску d6 и выберите третий дайс, который пойдёт в результат.

СЭФ: Неустрашимый воин. Ослабьте самый крупный дайс у себя на руке, но добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайс на +1 уровень при нанесении физического стресса.

СЭФ: Весь арсенал. Вы можете использовать сразу несколько сил из этого комплекта, однако каждая из них утратит по -1 уровню за каждую добавочную способность после первой.

Предел: Осознанная активация. Если Пэйбок поддаётся стрессу, теряет сознание или попросту засыпает, Биоинженерия скруллов отключается. Для того, чтобы восстановить эти способности, Пэйбок должен либо избавиться от полученного стресса, либо просто прийти в сознание. Если он получает эмоциональную травму, способности отключаются до её устранения.

Боевой скрулл

Феноменальные рефлексy d8

Смена обличья d10

СЭФ: Иммуитет. Вложите 1 СО, чтобы проигнорировать отрицательное воздействие голода, усталости, жажды, пребывания в вакууме и так далее.

Предел: Не прощает обид. Повысьте эмоциональный стресс, полученный от насмешек и оскорблений, на +1 уровень. Добавьте 1 СО в свой запас.

Специализации

Эксперт боевых искусств d8

Космический эксперт d8

Эксперт вождения d8

Эксперт скрытности d8

Эксперт запугивания d8

Эксперт психологии d8

Научный эксперт d8

Технический эксперт d8

Вехи

Мощь

1 ХР, когда вы пытаетесь доказать, что сила делает правым.

3 ХР, когда вы заставляете врага поддаться физическому стрессу.

10 ХР, когда вы одерживаете военную победу или находите нечто достойное в том, чтобы отказаться от схватки.

Вероломство

1 ХР, когда вы пытаетесь заручиться чьим-либо доверием.

3 ХР, когда вы создаёте преимущество, основанное на Психологии или Скрытности и предназначенное для будущего предательства.

10 ХР, когда вы наконец предаёте союзника или отказываетесь делать это, поскольку начали искренне его уважать.

Фила-Велл

Кооперация

Соло d10

Друг d8

Команда d6

Отличия

Космическое наследство

Пытается проявить себя

Героическое упрямство

Гибрид кри и Вечного

Энергоудар d10

Сверхчеловеческая стойкость d10

Сверхчеловеческая выносливость d10

Сверхчеловеческая сила d10

Сверхчеловеческое восприятие d10

Сверхзвуковой полёт d10

СЭФ: Поглощение силы. При успешной защите от энергетической атаки превратите итоговый дайс противника в собственный трюковый дайс либо повысьте одну из сил в этом комплекте на +1 (но только на одно действие). Если ваша защита не была успешной, вы можете вложить 1 СО, чтобы всё равно прибегнуть к этому СЭФ,

СЭФ: Космические знания. Вложите 1 СО, чтобы немедленно перебросить неудачную проверку и добавить к ней Сверхчеловеческое восприятие d10. Если Сверхчеловеческое восприятие уже участвовало в броске, оно временно повышается до Богоподобного восприятия d12.

СЭФ: Весь арсенал. Вы можете использовать сразу несколько сил из этого комплекта, однако каждая из них утратит по -1 уровню за каждую добавочную способность после первой.

Предел: Усталость. Отключите любую способность, чтобы получить 1 СО. Для её восстановления воспользуйтесь брешью или дождитесь Переходной сцены.

Специализации

Эксперт боевых искусств d8

Космический эксперт d8

Эксперт вождения d8

Эксперт запугивания d8

Научный эксперт d8

Технический эксперт d8

Вехи

Любовная связь

1 XP, когда вы говорите о своих чувствах к другому герою.

3 XP, когда вы просите своего избранника помочь вам в Переходной сцене.

10 XP, когда вы пытаетесь добиться признания вашей связи на официальном уровне (что усложняется сложными традициями семьи Мар-Велл) или решаете разорвать отношения, не веря в их перспективность.

Наследие Мар-Велла

1 XP, когда вы обсуждаете героическое прошлое своего отца.

3 XP, когда вы создаёте преимущество, основанное на Науке, Космосе или Технологии.

10 XP, когда вы принимаете звание Капитана Марвел или благословляете на эту роль более достойного кандидата.

Праксагора

Кооперация

Соло d10

Друг d8

Команда d6

Отличия

Высокотехнологичный андроид

Воин поневоле

Последняя в своём роде

Атараксианские силы

Энергоудар d12

Богopodobная стойкость d12

Богopodobная выносливость d12

Богopodobная скорость d12

Богopodobная сила d12

Механическое восприятие d8

Сверхзвуковой полёт d10

Управление техникой d8

СЭФ: Распределение мощностей. Удвойте любую силу на одно действие. Если действие проваливается, уровень этой силы поступает в запас рока в виде нового дайса.

СЭФ: Иммуитет. Вложите 1 СО, чтобы проигнорировать отрицательное воздействие голода, усталости, жажды, пребывания в вакууме и так далее.

СЭФ: Неуязвимость. Вложите 1 СО, чтобы проигнорировать любой физический стресс или травму.

СЭФ: Весь арсенал. Вы можете использовать сразу несколько сил из этого комплекта, однако каждая из них утратит по -1 уровню за каждую добавочную способность после первой.

Предел: Несовершенный дизайн. Превратите Энергоудар d12 в помеху. Для восстановления доступа к этой силе устраните помеху или воспользуйтесь брешью противника.

Предел: Усталость. Отключите любую способность, чтобы получить 1 СО. Для её восстановления воспользуйтесь брешью или дождитесь Переходной сцены.

Специализации

Космический эксперт d8

Эксперт психологии d8

Научный эксперт d8

Технический эксперт d8

Вехи

Последняя в своём роде

1 ХР, когда вы обсуждаете своё атараксианское происхождение.

3 ХР, когда вы создаёте преимущество, основанное на знаниях атараксианцев.

10 ХР, когда вы возводите монумент атараксианцам или находите способ возродить свой народ.

Сердце звезды

1 ХР, когда вы проявляете заботу о том, кто потерял что-то ценное или кого-то близкого.

3 ХР, когда вы помогаете союзнику преодолеть своё горе в Переходной сцене.

10 ХР, когда вы отказываетесь от преследования Аннигилуса, просто чтобы помочь окружающим, или отказываетесь отвлекаться на пострадавших, чтобы не потерять шанс отомстить Аннигилусу.

Квазар

Кооперация

Соло d10
Друг d6
Команда d8

Отличия

Простак с богоподобными силами
Защитник вселенной
Подготовка агента Щ.И.Т.

Квантовые дары

Энергоудар d10
Богоподобная стойкость d12
Похищение сил d10
Психическая устойчивость d10
Управление квантами d12
Космический полёт d12
Сверхчеловеческое восприятие d10
Телепорт d12

СЭФ: Поглощение силы. При успешной защите от энергетической атаки превратите итоговый дайс противника в собственный трюковый дайс либо повысьте одну из сил в этом комплекте на +1 (но только на одно действие). Если ваша защита не была успешной, вы можете вложить 1 СО, чтобы всё равно прибегнуть к этому СЭФ,

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Высасывание сил. При создании помех добавьте к броску d6 и выберите третий дайс, который пойдёт в результат.

СЭФ: Квантовые конструкторы. При создании преимуществ добавьте к броску d6 и выберите третий дайс, который пойдёт в результат.

СЭФ: Весь арсенал. Вы можете использовать сразу несколько сил из этого комплекта, однако каждая из них утратит по -1 уровню за каждую добавочную способность после первой.

Предел: Осознанная активация. Если Квазар поддаётся стрессу, теряет сознание или попросту засыпает, этот комплект способностей отключается. Для того, чтобы восстановить её, персонаж должен либо избавиться от полученного стресса, либо просто

прийти в сознание. Если он получает ментальную или эмоциональную травму, способности отключаются до её устранения.

Предел: Квантовые нарушения. Если Квазар телепортируется в закрытое помещение или в атмосферу планеты из космоса, добавьте в запас рока d12.

Специализации

Космический эксперт d8

Эксперт психологии d8

Научный эксперт d8

Технический эксперт d8

Эксперт боевых искусств d8

Эксперт маскировки d8

Криминальный эксперт d8

Эксперт вождения d8

Эксперт запугивания d8

Вехи

Послушник богов

1 ХР, когда вы говорите о спасении вселенной.

3 ХР, когда вы совершаете трюк в процессе спасения планеты, культуры или даже галактики.

10 ХР, когда вы создаёте союз из героев, готовых спасти галактику, или передаёте Квантовые дары более достойному претенденту.

Бывший агент Щ.И.Т.

1 ХР, когда вы обсуждаете своё прошлое в Щ.И.Т.

3 ХР, когда вы создаёте ценное преимущество для союзника.

10 ХР, когда вы обращаетесь к Щ.И.Т. для решения космической проблемы или решаете проблему Щ.И.Т. в порядке спасения галактики.

Ронан Обвинитель

Кооперация

Соло d10

Друг d8

Команда d6

Отличия

Фанатичный патриот кри

Странствующий изгнанник

Виновен!

Самозванный судья

Феноменальные рефлексy d8

Богopodobная сила d12

Невидимость d8

Сверхчеловеческая выносливость d10

Сверхчеловеческая стойкость d10

СЭФ: Иммунитет. Вложите 1 СО, чтобы проигнорировать стресс, помеху, травму или другой негативный эффект, связанный с ядами, вакуумом, давлением или жаром.

СЭФ: Приговор. Удвойте или повысьте уровень помехи или преимущества, основанного на Специализации в Криминале, при совершении одного действия. Если это действие проваливается, в запас рока поступает первоначальный уровень этого преимущества или помехи.

СЭФ: Второе дыхание. Прежде чем совершить действие, основанное на этом Комплекте способностей, вы можете передать свой физический стресс в запас рока в качестве равнозначного дайса. После этого используемая сила повышается на +1 ступень, хотя эффект распространяется только на текущее действие.

Предел: Кибернетический костюм. Отключите Невидимость и ослабьте Силу до d10, чтобы получить 1 СО. Для восстановления прежних уровней пройдите проверку против запаса рока.

Предел: Патриот кри. Получите 1 СО и повысьте на +1 уровень эмоциональный стресс, причинённый другими кри.

Галактическое оружие

Управление космосом d10

Энергетический выстрел d10

Сверхзвуковой полёт d10

Трансмутация d10

Оружие d10

СЭФ: Поглощение силы. При успешной защите от энергетической атаки превратите итоговый дайс противника в собственный трюковый дайс либо повысьте одну из сил в этом комплекте на +1 (но только на одно действие). Если ваша защита не была успешной, вы можете вложить 1 СО, чтобы всё равно прибегнуть к этому СЭФ,

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Весь арсенал. Вы можете использовать сразу несколько сил из этого комплекта, однако каждая из них утратит по -1 уровню за каждую добавочную способность после первой.

СЭФ: Космические приборы. При создании преимуществ при помощи Специализации на Космосе добавьте к броску d6 и выберите третий дайс, который пойдёт в результат.

СЭФ: Высвобождение. Повысьте на +1 уровень или удвойте любую силу. Если проверка проваливается, передайте дайс, отвечающий за эту силу, в запас рока.

Предел: Снаряжение. Отключите комплект способностей и получите 1 СО. Для восстановления пройдите проверку против запаса рока.

Специализации

Космический эксперт d8

Эксперт боевых искусств d8

Криминальный мастер d10

Мастер запугивания d10

Вехи

Оружие кри

1 ХР, когда вы угрожаете преступнику своим Галактическим оружием.

3 ХР, когда вы совершаете трюк при помощи Галактического оружия.

10 ХР, когда вы либо откладываете своё Галактическое оружие и отказываетесь от должности Главного обвинителя, либо начинаете подготовку преемника.

Главный обвинитель

1 ХР, когда вы выносите приговор врагам кри.

3 ХР, когда вы создаёте ценное преимущество для наказания таких врагов.

10 ХР, когда вы публично казните преступника в его собственном мире, даже зная, что его смерть повлечёт за собой галактическую войну, или отправляетесь на покой и берёте себе имя Ронан Свободный.

Серебряный сёрфер

Кооперация

Соло d10

Друг d8

Команда d6

Отличия

Бывший Вестник Галактуса

Благородная душа

Страж космических путей

Космическая сила

Энергоудар d12

Богopodobная стойкость d12

Управление космосом d12

Богopodobное восприятие d12

Богopodobная выносливость d12

Богopodobная сила d12

Предзвуковой полёт d8

Богopodobные рефлексы d12

Телепортация d12

Телепатия d10

Трансмутация d12

СЭФ: Иммуитет. Вложите 1 СО, чтобы проигнорировать стресс, помеху, травму или другой негативный эффект, связанный с ядами, вакуумом, давлением или жаром.

СЭФ: Всплеск энергии. Отключите одну силу, чтобы повысить другую на +1 уровень. Для восстановления прежней силы вложите 1 СО.

СЭФ: Лечение. Трансмутацию можно добавлять к проверкам лечения. Кроме того, Сёрфер может просто вложить 1 СО, чтобы устранить чужой или свой физический стресс либо ослабить травму на -1.

СЭФ: Неуязвимость. Вложите 1 СО, чтобы проигнорировать любой негативный эффект, если только он не был создан при помощи магии.

Предел: Мост между мирами. Телепортацию можно использовать только для перехода между мирами – не для буквальных прыжков в пространстве.

Предел: Непостижимая сила. Замените любую силу равнозначной помехой и получите 1 СО. Устраните эту помеху или воспользуйтесь брешью противника, чтобы вернуть себе силу.

Предел: Воля Галактуса. Помехи, стресс и другие негативные эффекты, связанные с Галактусом, немедленно отключают и весь комплект способностей.

Серебряная доска

Космический полёт d12

Оружие d10

СЭФ: Полный контроль. При совершении трюков добавьте к броску d6 и возьмите второй итоговый дайс.

СЭФ: Ко мне, доска! Ослабьте самый крупный дайс у себя на руке, но удвойте или повысьте любую силу и добавьте третий дайс к результату.

Предел: Снаряжение. Отключите комплект способностей и получите 1 СО. Для восстановления пройдите проверку против запаса рока.

Специализации

Эксперт акробатики d8

Эксперт боевых искусств d8

Космический эксперт d8

Научный мастер d10

Технический мастер d10

Мастер вождения d10

Вехи

Великая сила

1 ХР, когда вы обсуждаете повседневную жизнь.

3 ХР, когда вы создаёте преимущество для спасения целого мира или звёздной системы.

10 ХР, когда вы используете свои силы в бою с тем, кто хочет навредить галактике, или когда вы передаёте свои полномочия более достойному кандидату.

Вестник

1 ХР, когда вы вспоминаете своё время в роли Вестника Галактуса.

3 ХР, когда вы создаёте преимущество, которое улучшит жизнь во всём мире.

10 ХР, когда вы собираете бывших Вестников и ведёте их к новой цели или сами становитесь Вестником.

Дух

Кооперация

Соло d8

Друг d6

Команда d10

Отличия

Смертоносная леди

В поисках смерти

Одержимость

Энергетический посох

Энергоудар d10

Оружие d8

СЭФ: Высвобождение. Повысьте на +1 уровень или удвойте любую силу. Если проверка проваливается, передайте дайс, отвечающий за эту силу, в запас рока.

Предел: Снаряжение. Отключите комплект способностей и получите 1 СО. Для восстановления пройдите проверку против запаса рока.

Искатель смерти

Феноменальная выносливость d8

Феноменальная стойкость d8

Феноменальная сила d8

Сверхчеловеческие рефлексy d10

СЭФ: Роковой удар. Ослабьте самый крупный дайс у себя на руке, но добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайс на +1 уровень при нанесении физического стресса.

СЭФ: Ты не достоин! Передайте физический стресс в запас рока, но увеличьте любую силу на +1 уровень на одно действие.

Предел: Достойный конец. Повысьте физический стресс или травму и добавьте его к ближайшей проверке, чтобы получить 1 СО.

Специализации

Эксперт акробатики d8

Мастер боевых искусств d10

Космический эксперт d8

Эксперт запугивания d8

Эксперт маскировки d8

Вехи

Влечение к смерти

1 ХР, когда вы говорите о смерти.

3 ХР, когда вы помогаете союзнику примириться с утратой во время Переходной сцены.

10 ХР, когда вы умираете (после чего воскресаете, по меньшей мере, с одним изменённым Отличием) или клянётесь в верности Таносу, чтобы он помог вам стать служительницей самой Смерти.

Ангельское воинство

1 ХР, когда вы хвалите боевые навыки женщины.

3 ХР, когда вы создаёте преимущество для отважной воительницы.

10 ХР, когда вы жертвуете собой ради другой воительницы или принимаете её самопожертвование как должное.

Звёздная пыль

Кооперация

Соло d10

Друг d8

Команда d6

Отличия

Галактус превыше всего

Вечный слуга

Чистая энергия

Космическая алебарда

Энергоудар d10

Оружие d8

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Конструкты. При создании преимуществ добавьте к броску d6 и выберите третий дайс, который пойдёт в результат.

Предел: Снаряжение. Отключите комплект способностей и получите 1 СО. Для восстановления пройдите проверку против запаса рока.

Космическая сила

Богopodobная стойкость d12

Богopodobная сила d12

Богopodobное восприятие d12

Богopodobная выносливость d12

Неосязаемость d12

Космический полёт d12

Сверхчеловеческие рефлексy d10

Телепорт d12

СЭФ: Эфирное тело. Вложите 1 СО, чтобы устранить весь физический стресс или ослабить травму на -1.

СЭФ: Иммунитет. Вложите 1 СО, чтобы проигнорировать болезни или аналогичные эффекты.

СЭФ: Весь арсенал. Вы можете использовать сразу несколько сил из этого комплекта, однако каждая из них утратит по -1 уровню за каждую добавочную способность после первой.

Предел: Отлив сил. Отключите любую способность, чтобы получить 1 СО. Для её восстановления воспользуйтесь брешью или дождитесь Переходной сцены.

Предел: Мост между мирами. Телепортацию можно использовать только для перехода между мирами – не для буквальных прыжков в пространстве.

Специализации

Космический эксперт d8

Эксперт запугивания d8

Эксперт боевых искусств d8

Вехи

Служитель Галактуса

1 ХР, когда вы обсуждаете грядущее разрушение мира.

3 ХР, когда вы находите то, что, в ваших глазах, заслуживает спасения.

10 ХР, когда вы пытаетесь защитить этот мир от Галактуса и начинаете служить другой космической силе или, напротив, помогаете Галактусу сокрушить мир.

Самобичевание

1 ХР, когда вы жалуетесь на свою жизнь в эфемерном теле.

3 ХР, когда вы признаёте, что некоторые аспекты вашей жизни вам дороги.

10 ХР, когда вы пытаетесь найти искупление за свою помощь Галактусу или когда вы приводите Галактуса к родной планете.

Звёздный лорд

Кооперация

Соло d10

Друг d6

Команда d8

Отличия

Циничный тактик

Безрассудный герой

Этический комплекс вины

Кибернетический воин

Кибернетическое восприятие d6

Феноменальные рефлексy d8

Феноменальная выносливость d8

Феноменальная сила d8

СЭФ: Всё под рукой. Вложите 1 СО, чтобы повысить на +1 уровень ресурс или трюк, основанный на Скрытности или Боевых искусствах.

СЭФ: Прицельный выстрел. Выложите самый крупный дайс из запаса атаки, чтобы добавить к броску d6 и повысить итоговый дайс на +1 уровень.

СЭФ: Второй шанс. Вложите 1 СО для перебрасывания неудачной проверки.

СЭФ: Второе дыхание. Прежде чем совершить действие, основанное на этом Комплекте способностей, вы можете передать свой физический стресс в запас рока в качестве равнозначного дайса. После этого используемая сила повышается на +1 ступень, хотя эффект распространяется только на текущее действие.

Предел: Усталость. Отключите любую способность, чтобы получить 1 СО. Для её восстановления воспользуйтесь брешью или дождитесь Переходной сцены.

Предел: Судьба-злодейка. При использовании любых способностей из этого комплекта брешями со стороны Питера Квилла считаются и 1, и 2, хотя только “единицы” нельзя добавлять к результату броска.

Военное вооружение

Феноменальная стойкость d8

Оружие кри d8

СЭФ: Фокусированный огонь. При обстреле одной-единственной цели удвойте или повысьте на +1 уровень Энергетический выстрел. Выложите самый крупный дайс из полученного запаса, но добавьте третий дайс в результат.

СЭФ: Сосредоточение. Замените два дайса одного уровня одним дайсом +1.

СЭФ: Вот-вот сломается. Удвойте или повысьте любую силу при совершении одного действия. Если это действие проваливается, в запас рока поступает первоначальный уровень этой характеристики.

СЭФ: Иммуитет. Вложите 1 СО, чтобы проигнорировать негативные эффекты от вакуума, голода, жажды и утомления.

СЭФ: Тактический эксперт. Вложите 1 СО, чтобы повысить на +1 уровень трюковый дайс или ресурс, основанный на Боевых искусствах, а также уменьшить ментальный или эмоциональный стресс на -1.

Предел: Снаряжение. Отключите комплект способностей и получите 1 СО. Для восстановления пройдите проверку против запаса рока.

Специализации

Эксперт акробатики d8

Мастер боевых искусств d8

Космический эксперт d8

Эксперт скрытности d8

Эксперт запугивания d8

Мастер психологии d8

Научный эксперт d8

Технический эксперт d8

Мастер вождения d10

Вехи

Тёплые воспоминания

1 ХР, когда вы обсуждаете время, проведённое в межгалактической тюрьме, Килне.

3 ХР, когда вы освобождаете кого-либо из тюрьмы или заточения.

10 ХР, когда вы пытаетесь искупить вину за ошибки, которые привели вас в тюрьму, или когда вы решаете просто отомстить тем, кто вас туда упрятал.

Спартанское наследие

1 ХР, когда вы говорите о своём спартанском происхождении.

3 ХР, когда вы создаёте преимущество для союзника, но лишь при условии, что союзник согласится сражаться с вами в опасной схватке.

10 ХР, когда вы ведёте крохотный отряд на превосходящие силы противника и побеждаете — или ведёте крохотный отряд на превосходящие силы противника и проигрываете.

Стелларис

Кооперация

Соло d10

Друг d6

Команда d8

Отличия

Космические технологии

Бесстрашный воин

Ненавистник Целестиалов

Инопланетный воин

Феноменальные рефлексy d8

Психическая устойчивость d8

Сверхчеловеческая выносливость d10

СЭФ: Побочный ущерб. Добавьте к своей проверке дайс рока. Затем верните его и повысьте на +1 уровень.

Предел: Податлива на манипуляции. При получении стресса или помех от манипулятивных оппонентов повысьте негативный эффект на +1 уровень и добавьте 1 СО в свой запас.

Экипировка для истребления Целестиалов

Энергоудар d10

Богоподобная сила d12

Космический полёт d12

Сверхчеловеческая стойкость d10

Сверхчеловеческая скорость d10

Сверхчеловеческое восприятие d10

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Сокрушительный удар. Выложите самый крупный дайс из запаса атаки, чтобы добавить к броску d6 и повысить итоговый дайс на +1 уровень.

СЭФ: Иммунитет. Вложите 1 СО, чтобы проигнорировать негативные эффекты от вакуума, голода, жажды и утомления.

СЭФ: Неуязвимость. Вложите 1 СО, чтобы проигнорировать физический стресс или травму.

СЭФ: Распределение энергии. Повысьте одну способность на +1 и понизьте другую на -1 уровень. Для восстановления прежних значений воспользуйтесь брешью или дождитесь Переходной сцены

Предел: Ненависть к Целестиалам. Если вы воздерживаетесь от нападения на Целестиалов или их слуг, вы получаете эмоциональный стресс d6 и 1 СО. Если вам придётся объединиться с ними, вы получите ещё 1 СО, но стресс повысится на +1 уровень.

Предел: Изнеможение. Отключите любую способность, чтобы получить 1 СО. Для её восстановления воспользуйтесь брешью или дождитесь Переходной сцены.

Специализации

Космический эксперт d8

Эксперт боевых искусств d8

Эксперт запугивания d8

Вехи

Охота на богов

1 ХР, когда вы обсуждаете охоту на Целестиала или другое могущественное космическое создание.

3 ХР, когда вы проявляете милосердие к одному из слуг Целестиалов.

10 ХР, когда вы либо одолеваете Целестиала, либо находите в своём сердце прощение.

Грубый характер

1 ХР, когда вы действуете бестактно.

3 ХР, когда вы решаете соблюдать правила приличия, несмотря на то, что прямолинейность здесь была бы уместна.

10 ХР, когда вы либо закрепляете за собой репутацию неисправимого грубияна, либо показываете миру свою интеллектуальную и культурную сторону.

Суперскрулл

Кооперация

Соло d10

Друг d6

Команда d8

Отличия

Старый вояка

Безжалостный убийца

Подлый и коварный

Силовая матрица

Огненный удар d10

Управление пламенем d10

Энергоудар d8

Невидимость d10

Растяжение d8

Предзвуковой полёт d8

Сверхчеловеческая стойкость d10

Сверхчеловеческая сила d10

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Огненное тело. Если противник атакует вас в ближнем бою, успешная проверка защиты с вашей стороны позволяет немедленно причинить ему физический стресс в размере защитного итогового дайса. Вы можете вложить 1 СО, чтобы повысить этот стресс на +1 уровень.

СЭФ: Энергетические конструкторы. При создании преимуществ добавьте к броску d6 и выберите третий дайс, который пойдёт в результат.

СЭФ: Весь арсенал. Вы можете использовать сразу несколько сил из этого комплекта, однако каждая из них утратит по -1 уровню за каждую добавочную способность после первой.

Предел: Осознанная активация. Если персонаж поддаётся стрессу, теряет сознание или попросту засыпает, этот комплект способностей отключается. Для того, чтобы восстановить свои силы, Суперскрулл должен либо избавиться от полученного стресса, либо просто прийти в сознание. Если он получает эмоциональную травму, способности отключаются до её устранения.

Образец для подражания

Феноменальные рефлексy d8

Феноменальная выносливость d8

Управление разумом d8

Смена обличья d10

СЭФ: Иммуниет. Вложите 1 СО, чтобы проигнорировать негативные эффекты от вакуума, голода, жажды и утомления

Предел: Обидчивость. Повысьте эмоциональный стресс, полученный от насмешек и оскорблений, на +1 уровень. Добавьте 1 СО в свой запас.

Специализации

Космический эксперт d8

Эксперт боевых искусств d8

Эксперт скрытности d8

Эксперт запугивания d8

Технический эксперт d8

Эксперт вождения d8

Вехи

Фантастическое соперничество

1 ХР, когда вы говорите о своём соперничестве или прошлых сражениях с Фантастической четвёркой.

3 ХР, когда вы используете силы Фантастической четвёрки против неё самой.

10 ХР, когда вы побеждаете Фантастическую четвёрку или находите повод примириться с давними соперниками.

Истинный воин скруллов

1 ХР, когда вы отдаёте приказы другим скруллам.

3 ХР, когда вы игнорируете или искажаете смысл приказов, отданных вам вышестоящим офицером.

10 ХР, когда вы достигаете высшей позиции власти в армии скруллов или заявляете о своей независимости.

Тана Найл

Кооперация

Соло d6

Друг d10

Команда d8

Отличия

Безупречная логика

Ригеллийский отступник

Ксенофил

Силовая броня

Энергоудар d8

Смена обличья d6

Сверхчеловеческая стойкость d10

СЭФ: Иммуитет. Вложите 1 СО, чтобы проигнорировать негативные эффекты от вакуума, давления и радиации.

Предел: Снаряжение. Отключите одну из способностей Силовой брони и получите 1 СО. Для восстановления доступа к этой силе пройдите проверку против запаса рока.

Ригеллийский колонизатор

Феноменальная стойкость d8

Феноменальная сила d8

Управление разумом d8

Телепатия d8

СЭФ: Повышение массы. Вложите 1 СО, чтобы повысить Феноменальную стойкость и Феноменальную силу до уровня d10 до самого конца Сцены. Затем понизьте их до d6. Для восстановления прежних уровней воспользуйтесь брешью противника.

СЭФ: Под прикрытием. При создании помех или преимуществ, основанных на Специализации Скрытности, вложите 1 СО и повысьте или продублируйте дайс от этой Специализации.

СЭФ: Психический удар. При создании помех, основанных на Управлении разумом, добавьте к броску d6 и выберите третий дайс, который пойдёт в результат.

Предел: Усталость. Отключите любую способность, чтобы получить 1 СО. Для её восстановления воспользуйтесь брешью или дождитесь Переходной сцены.

Предел: В центре внимания. Повысьте эмоциональный стресс от бдительных пришельцев, способных распознать в вас шпиона, на +1 и добавьте 1 СО в свой запас.

Специализации

Космический эксперт d8

Эксперт боевых искусств d8

Эксперт скрытности d8

Технический эксперт d8

Научный эксперт d8

Вехи

Первооткрыватель миров

1 XP, когда вы обсуждаете культуру, ранее вам не знакомую.

3 XP, когда вам удаётся заручиться поддержкой аборигенов в Переходной сцене.

10 XP, когда вы начинаете понимать местную культуру и целиком меняете одно из Отличий либо решаете, что с вас хватит, и начинаете заниматься другими проектами.

Под прикрытием

1 XP, когда вы придумываете детали своей биографии.

3 XP, когда вы причиняете стресс тому, кто способен сорвать вашу маскировку.

10 XP, когда вы позволяете родному миру начать захват новой планеты или когда вы намеренно скармливаете дезинформацию ригеллийцам, чтобы спасти полюбившийся вам народ.

Терракс Укротитель

Кооперация

Соло d10

Друг d8

Команда d6

Отличия

Напролом!

Вспыльчивость

Вестник-тиран

Космический топор

Энергоудар d12

Оружие d10

Богopodobная стойкость d12

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Ничто его не остановит. Вложите 1 СО, чтобы запретить противнику использовать при защите Стойкость.

СЭФ: Могучий запах. Удвойте или повысьте на +1 дайс от Оружия. Затем сбросьте самый крупный дайс у себя на руки и повысьте итоговый дайс на +1 уровень при нанесении физического стресса.

Предел: Снаряжение. Отключите Космический топор и получите 1 СО. Для восстановления доступа к топору пройдите проверку против запаса рока.

Космическая сила

Богopodobная стойкость d12

Богopodobное восприятие d12

Богopodobная выносливость d12

Богopodobная сила d12

Сверхчеловеческие рефлексy d10

Космический полёт d12

Энергоудар d10

Управление землёй d12

Имитация d8

Телепортация d8

СЭФ: Иммуитет. Вложите 1 СО, чтобы проигнорировать негативные эффекты, связанные с огнём или холодом.

СЭФ: Многозадачность. Замените Управление землёй d12 двумя десятигранниками или тремя восьмигранниками.

Предел: Заряд не вечен. Отключите одну из вышеописанных сил и получите 1 СО. Для восстановления доступа к этой силе дождитесь Переходной сцены или воспользуйтесь брешью противника.

Предел: Межзвёздные путешествия. Терракс может использовать Телепортацию только для перемещения на колоссальные расстояния (вроде пересечения нескольких галактик), но не для коротких скачков на считанные сотни метров.

Специализации

Космический мастер d10

Мастер боевых искусств d10

Мастер запугивания d10

Вехи

Сначала действуй, потом думай

1 ХР, когда вы обрываете Переходную сцену, совершая нечто такое, что превращает её в Фазу действий.

3 ХР, когда вы обсуждаете свои грядущие действия с союзниками.

10 ХР, когда вы уничтожаете что-нибудь огромное во время очередной вспышки гнева или когда вы спасаете что-нибудь грандиозное именно потому, что бережно отнеслись к плану.

И моя секира!

1 ХР, когда вы обсуждаете своё прошлое, проведённое в роли Вестника Галактуса.

3 ХР, когда вы причиняете стресс при помощи своего топора.

10 ХР, когда вы собираете Вестников ради новой цели или сами решаете снова стать Вестником.

Существо

Кооперация

Соло d6

Друг d10

Команда d8

Отличия

Перевернём всё вверх дном!

Я вам не очередной красавчик

Это ещё что такое?

Оранжевая каменистая шкура

Богopodobная стойкость d12

Богopodobная сила d12

Феноменальная выносливость d8

СЭФ: Атака по области. Выберите сразу несколько жертв. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов d6 и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

СЭФ: Побочный ущерб. Вместо вложения 1 СО добавьте в запас рока d6 и исполните трюк на основе Оранжевой каменистой шкуры.

СЭФ: Удар правой. Удвойте Богopodobную силу при совершении одного конкретного действия. Затем добавьте в запас рока самый крупный дайс, использовавшийся при броске.

СЭФ: Неуязвимость. Вложение 1 СО позволяет проигнорировать физический стресс или травму, полученные от мистических атак.

Предел: Переменчивое настроение. Повысьте на +1 уровень эмоциональный стресс, вызванный колебаниями, виной или самокопанием. Получите 1 СО.

Специализации

Космический эксперт d8

Эксперт вождения d8

Эксперт боевых искусств d8

Мастер вождения d10

Вехи

Подальше от шумных улиц

1 XP, когда вы задаёте пришельцам вопросы об их образе жизни.

3 XP, когда вы решаете проблему, причиняя физический стресс откровенно дурному человеку.

10 XP, когда вы решаете вернуться на улицы Нью-Йорка или принимаете своё место в космосе.

Не пора ли подраться?

1 XP, когда вы бросаетесь в самое пекло, выкрикивая свой любимый боевой клич.

3 XP, когда вы бьётесь один на один с противником, обладающим способностью уровня d12.

10 XP, когда вы наносите травму противнику, представляющему угрозу для всего мира, или когда вы приносите извинения врагу, которого избили сильнее, чем собирались.